スーパーファミコン®

完璧攻略シリーズ⑨

SUPER Famicom®

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース

必勝攻略法



全24個のハートのかけら、
うれしい情報ポイントも
マップに掲載の、完璧本!!

全ダンジョン
マップを見や
すく掲載っ!!

編著　ファイティングスタジオ

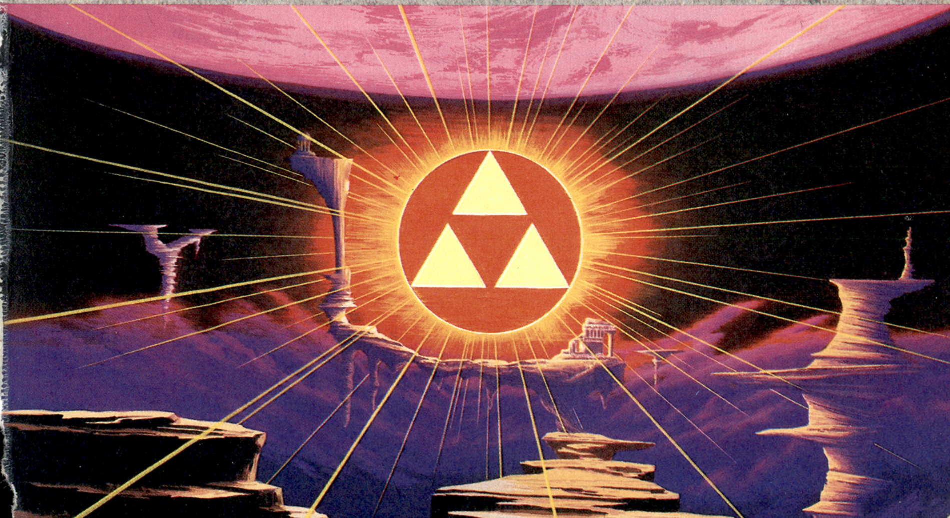
遠い昔の封印戦争以来、永らく平和だったこのハイラルの地に
ふたたび、あのときの悪がよみがえろうとしている。ひどい嵐の晩
「助けてください……」と夢の中に語りかけてきたゼルダ姫の声。
この声こそが新しい冒険の、そして、新しい伝説の始まりだった。

SUPER FAMICOM

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース

必勝攻略法



ゼルダの伝説　世界地図





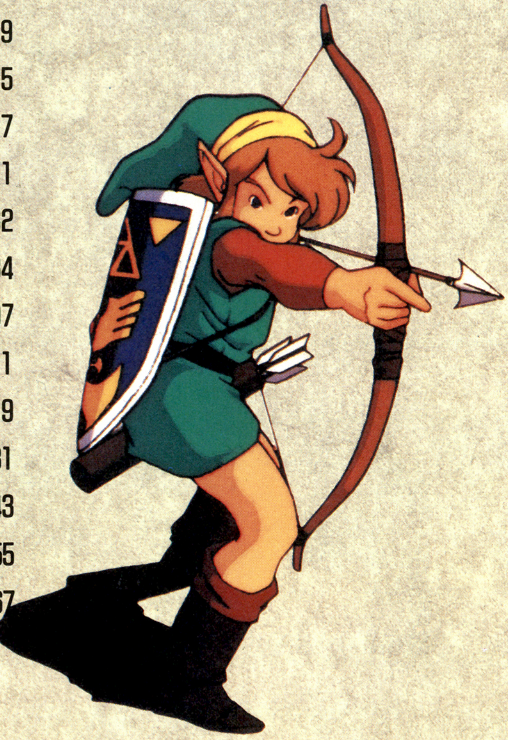
♥……ハートのかけら　★……情報ポイント

ハイラルの世界と闇の世界は、非常によく似た表裏一体の世界だ。全体の地形はほとんど同じになっているが、わずかに違っているところがあり、そのようなところにハートのかけらや攻略の情報が隠されている。こまめに2つの世界を行き来して、違っている地形を探しだそう。

CONTENTS

必勝攻略編

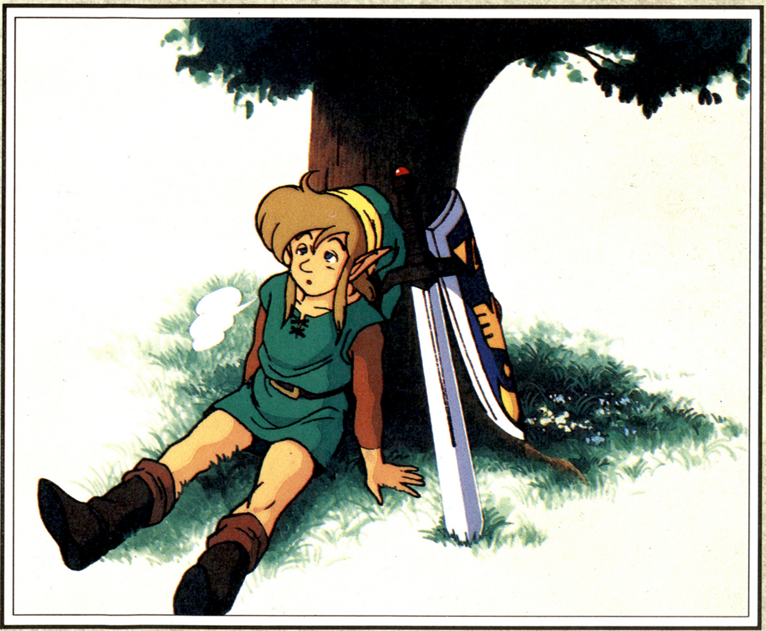
アイテム&モンスター



ゼルダの伝説

神々のトライフォース

必勝攻略編



ゼルダ姫の救出に向かった勇者を待ちうける
数々のダンジョン。そこにひそんでいる恐ろしい
罠や凶悪なモンスターたち。いくつもの謎を
解き明かし、数えきれない苦難を乗り越え、
勇者は真の平和を手に入れることができる!!

操作方法

「ゼルダの伝説」では非常に数多くの動作を行うために、コントローラーのボタンのほとんどを使うことになる。だがその操作は簡単で、すぐに覚えられる程度のものだ。

Ⓐボタン

Ⓐボタンは主に特別なアクションなどをするときに使用する。攻撃関係のアクションやアイテムを使う場合以外、たいていはこのボタンで行うことになる。ツボなどの前でⒶボタンを押すと、かつげるものは、頭の上までかつぎあげてしまう。かつぎあげた状態でもう一度Ⓐボタンを押せば、今度はそれを進行方向へと投げつけることができる。また、岩やレバーのなどの前でⒶボタンを押しながら✚キーを主人公キャラの進行方向とは逆にいれると、ひっぱることができる。宝箱の前で押すと、そのふたを開けることができる。このほか、出会ったキャラクターと話す時や、立て札などを読むときに使うのもⒶボタンだ。基本的な操作なのでしっかりおぼえておこう。

かつぐ



なげる



ひっぱる



あける



よむ・はなす



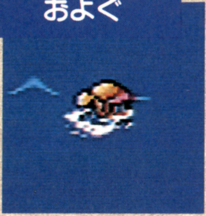
Ⓐボタン＋アイテム

はしる・体当たり



特別なアイテムを手にいれるとⒶボタンでできることがらが増える。ペガサスの靴を手にいれると、Ⓐボタンを押し続けることによってダッシュができるようになるのだ。これで木や岩などに体当たりすることができるぞ。もちろん敵に向かって体当たりする攻撃も可能だ。足ひれを入手すると川に入れるようになる。この時、✚キーだけでもとりあえずは水面移動できるが、Ⓐボタンを押すと平泳ぎをして、よりスムーズに移動することができる。また、Ⓨボタンでも平泳ぎをするので、使いやすいほうのボタンで操作するといい。

およぐ



Ⓑボタン

剣をふる



基本的な攻撃手段の剣を使うボタン。押し続けると剣が突き出された状態で力をためる。前方からの敵にはそのまま攻撃できる。この状態で壁などを突くと音がする。爆破できる壁は音が違うのでそのセンサーとしても使える。ボタンを放すと回転斬りができ、後ろからの敵などに有効だ。マスターソードを手に入れればライフが満タンの時にエネルギー攻撃ができる。

剣をつきだす



回転斬り

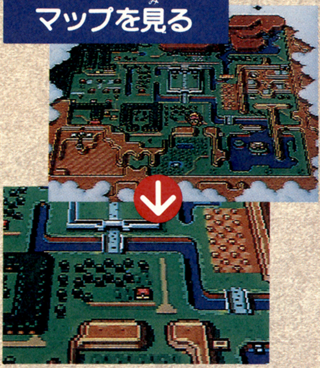


エネルギー攻撃

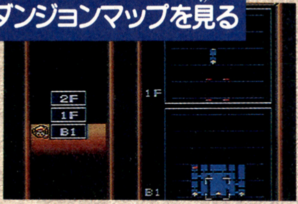


Ⓧボタン

マップを見る



ダンジョンマップを見る



Ⓧボタンはこのゲームのナビゲーター的な機能を持ったボタンだ。ごく普通のフィールド上でⓍボタンを押すと世界のマップには縮尺率の違う全体マップと部分の拡大マップの2種類がでる。これもⓍボタンを押すことで、変更できる。ダンジョンに入った状態でⓍボタンを押すと、ダンジョン内のマップが表示されるようになる。これは、自分の現在位置や上下の階層のつながり、階段の位置などが手にとるようにわかり、とても便利。さらにコンパスを手にいれれば、ボスキャラのいる部屋までわかるようになる。

Ⓨボタン

アイテム



スタートボタンでサブ画面を呼び出して設定したアイテムは、通常画面の左肩に表示される。Ⓨボタンはここでセレクトされていたアイテムを使うボタンだ。ブーメランやカンテラなど、このボタンを押して使うのだ。攻撃用の武器や魔法などもⓎボタンで操作するのだが、操作ミスをしやすい位置にあるので注意が必要だ。常にどんなアイテムがセレクトされているかは確認していなくてはならない。

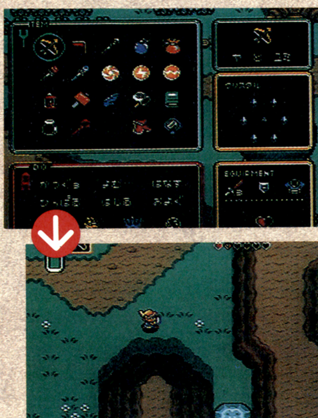
セレクトボタン

セーブ



セーブシステムは主人公が死んでしまうたびに自動的にセーブの選択が表示される方式が取られている。セレクトボタンを使ってのセーブは途中でゲームを中断するときに使うもので、よく誤解されてしまう。「ゲームを続ける」を選んだ場合はセーブされていないので注意しなければいけない。

スタートボタン



サブ画面に切り替える。サブ画面はアイテム選択ウインドウとDOウインドウ、スペシャルアイテムウインドウなどに分けられる。この画面でⓎボタンで使うアイテムを選択する。またDOウインドウには現在Ⓐボタンでできる行動と関連アイテムが表示される。スペシャルアイテムウインドウは表世界では紋章、闇世界ではクリスタルと、集めたスペシャルアイテムが表示される。右下にはフィールドではハートのかけら、ダンジョンではマップなどのダンジョンアイテムが表示される。

✚キー

あるく



とびおりる



主人公を8方向に移動させる。階段の昇降や段差のあるところから飛び降りたりもできる。サブ画面のカーソル移動にも使われる。またⒶボタンとの組み合わせで使うこともある。

ハイラル国
HYRULE KINGDOM

主人公が冒険を繰り広げるハイラルの全図がこれだ。この広い世界を縦横に駆け巡り、勇者の冒険は続けられるのだ。あちこちに興味深い建物などが見えると思う。実際に立ち寄ってみるといい。ゲームのスタート地点となる自分の家や教会は、ヘブラ山と合わせ、再スタート地点にもなっているので、必ず位置は把握しておくこと。

冒険中はダンジョン内にいる場合をのぞき、いつでも⊗ボタンでこのマップを見ることができる。

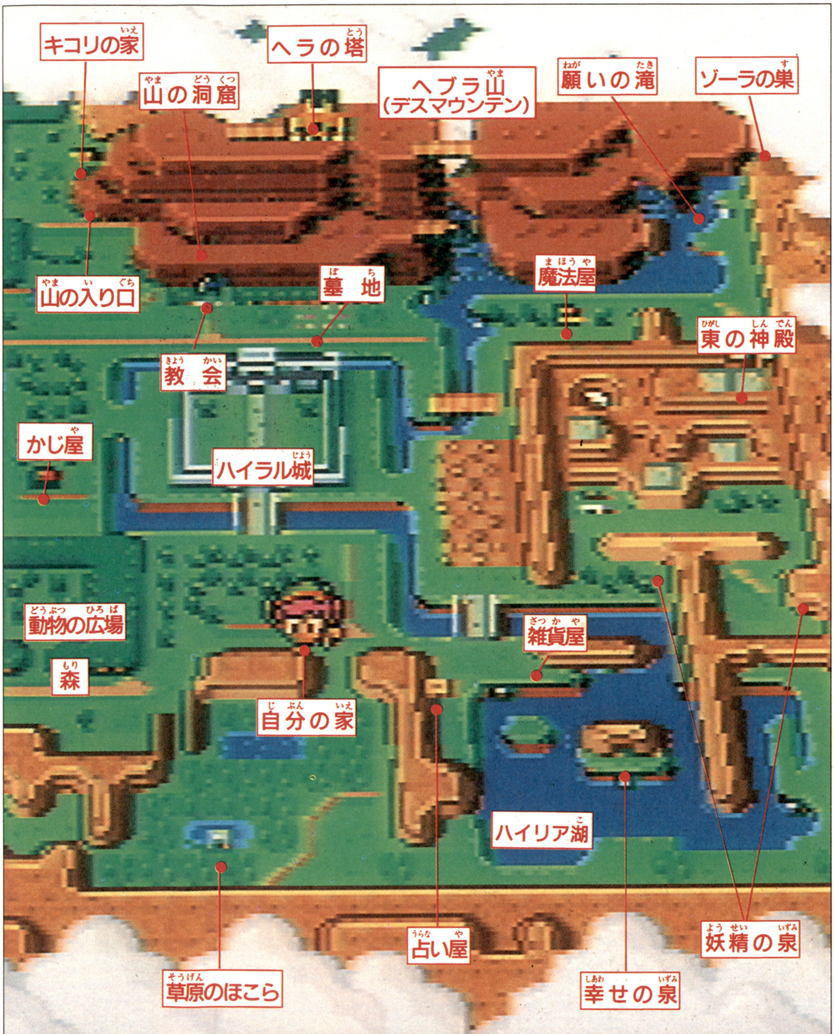
2ページに載っている、ハートのかけらと情報ポイントと合わせ、全体図をしっかりと頭に叩きこもう！





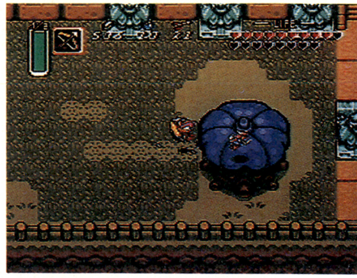
▲魔法屋のおばあさんにきのこを渡し、魔法の粉をつくってもらおう。いろいろ、ふりかけてみよう

はるか昔のこと、神々はこの世界を創造され、その力の証としてトライフォースを残されたという古い言い伝えがある。ここハイラルは、ハイリア人の遺跡が多く残る、神話にゆかりのある地方だ。



妖精で回復

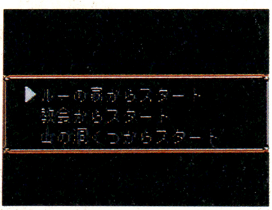
ゲームにはライフを回復してくれる、小さな妖精と大きな妖精の2種類の妖精が登場する。小さな妖精は木などに体当たりすると現れることもあるが、基本的にはダンジョンの隠し部屋や、フィールドでバクダンを使って入ることのできる隠れた洞窟内の妖精の泉に数匹かたまって生息している。この小さい妖精は1匹につき、ハート7つ分のライフを回復する。またビンに入れて持ち歩くこともできる。モンスターにやられ、主人公が死んでしまっても、ビンに妖精がいると復活させてくれる。冒険でかかせない重要キャラだ。



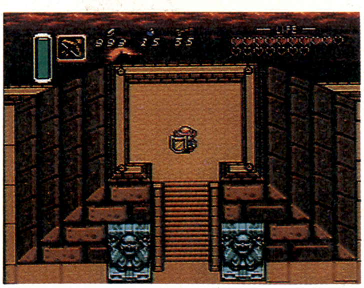


▲◀妖精は苛酷な冒険のオアシス的な存在。いる場所を把握しておこう

再スタートはここからだ！



▶▼一度ゲームをやめてからの再スタートはその位置が特定されている



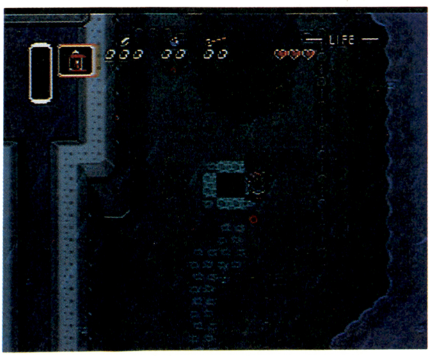
一度ゲームをやめて、再びはじめるときはゲームのスタート地点が決まっている。表の世界にいるときにゲームをやめている場合、スタート地点は3ケ所から選ぶことができる。自分の家か、教会か、ヘブラ山からか。ゲームの進行状況に合わせ、この3つから再スタートに適した場所を選択しよう。また、闇の世界に主人公がいるときにゲームをやめていたならば、ゲームはピラミッドの上からスタートする。闇の世界はここ1ケ所しかスタート地点がない。どこまでゲームが進んでいても、それは変わりない。

ハイラル城

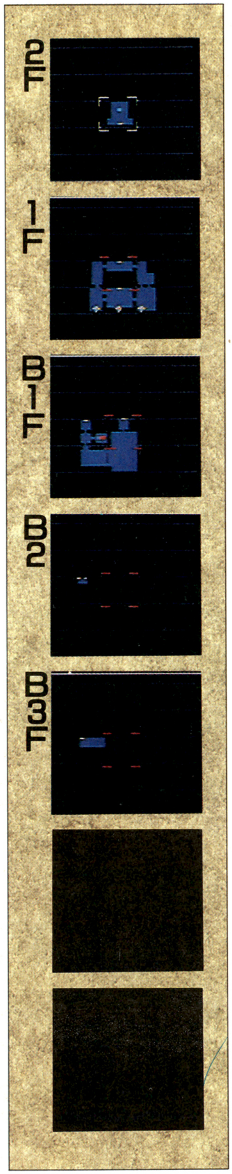
CASTLE OF HYRULE

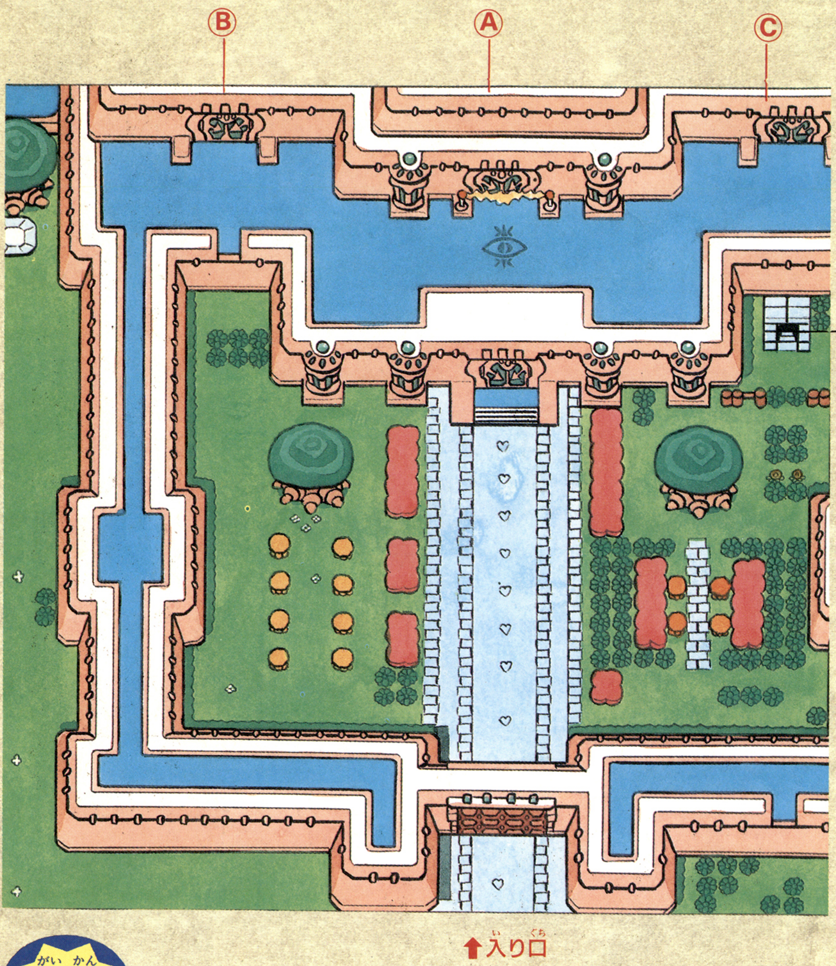
敵キャラは数多く出現するが、倒すのはそれほど問題ない。ここで、基本的な技などを十分にマスターしておこう。

ゼルダ姫の声に導かれてやってきたハイラル城は最初のダンジョンである。構造的にも現れる敵のレベルにしてもほとんど問題ない。この先に待つダンジョンへの練習程度に考えておいて差しつかえないだろう。ここで基本的な戦闘術やマップの見方、ツボなどの使い方をマスターしておかないといけない。教会への抜け道ではカンテラを使ってとうろうに火をつけたり、レバーをひっぱるといったアクションの勉強もすることになる。この先どんどん難易度の上がっていくダンジョンにむけて基礎、特に敵との戦い方、剣のタイミングや回転斬りのやりかたなどはここでしっかり押さえておきたい。



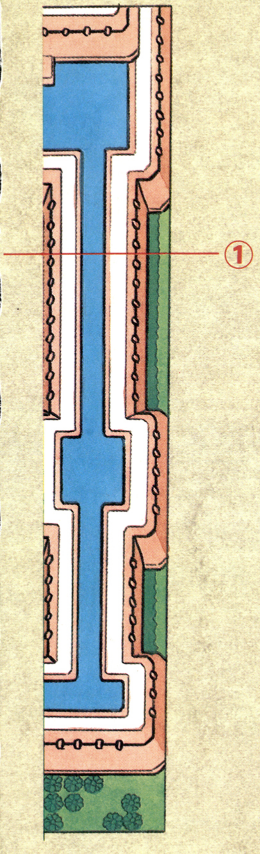
▲城の中へは塀の脇にある草の下のかくし穴から落ちて入る。これしか方法はない

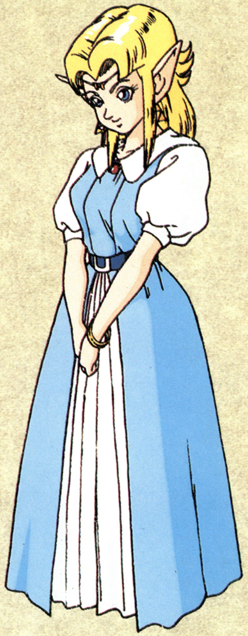


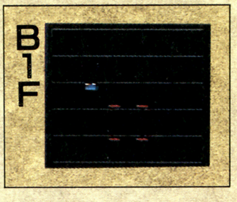


外観

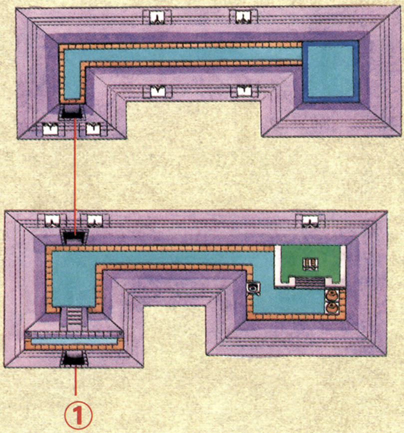
★マップ上の同じ階のつながりはアルファベットで、階段のつながりは数字であらわしています（例：①と①、Ⓐと Ⓐはつながっている）。

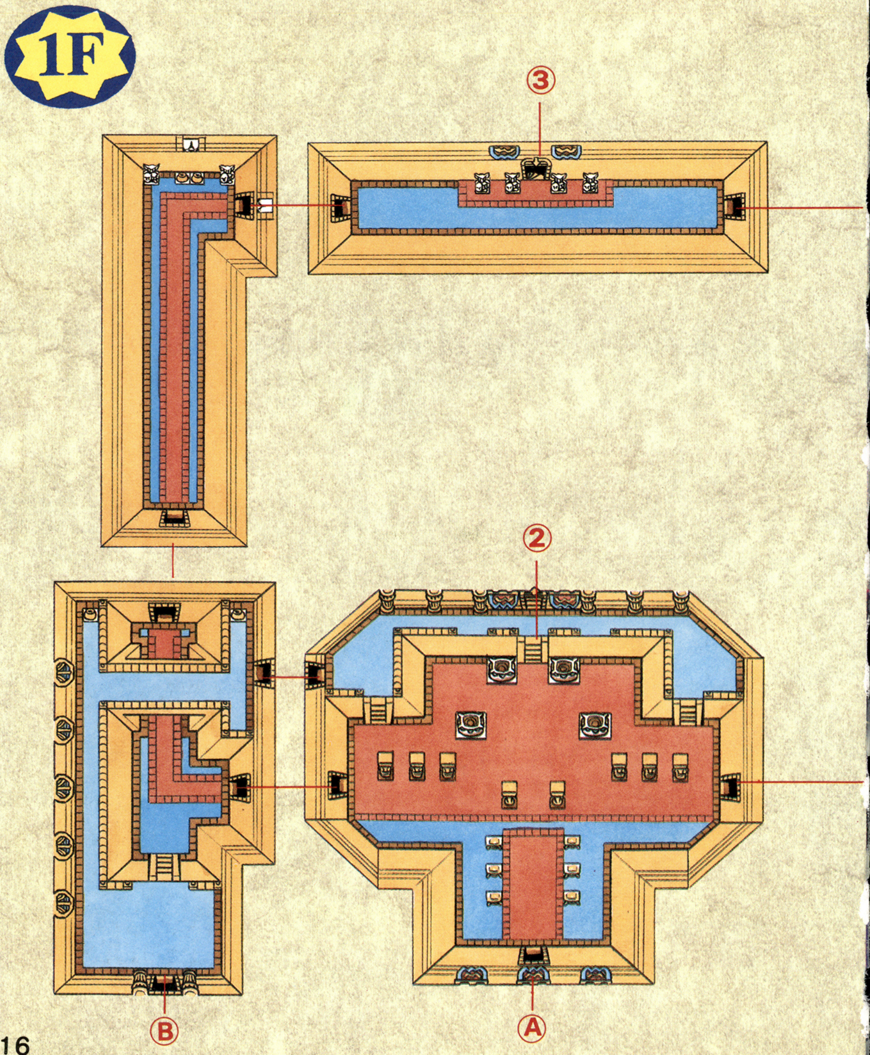


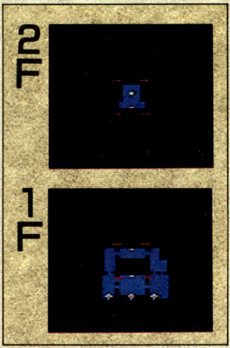


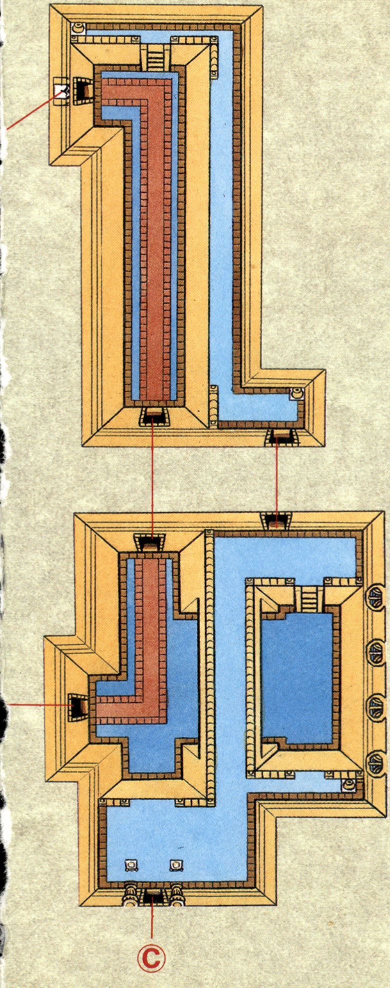


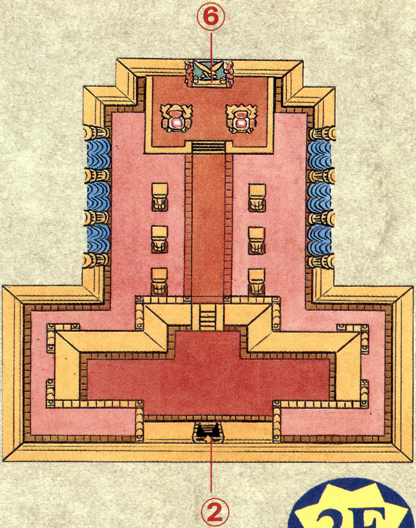
B1



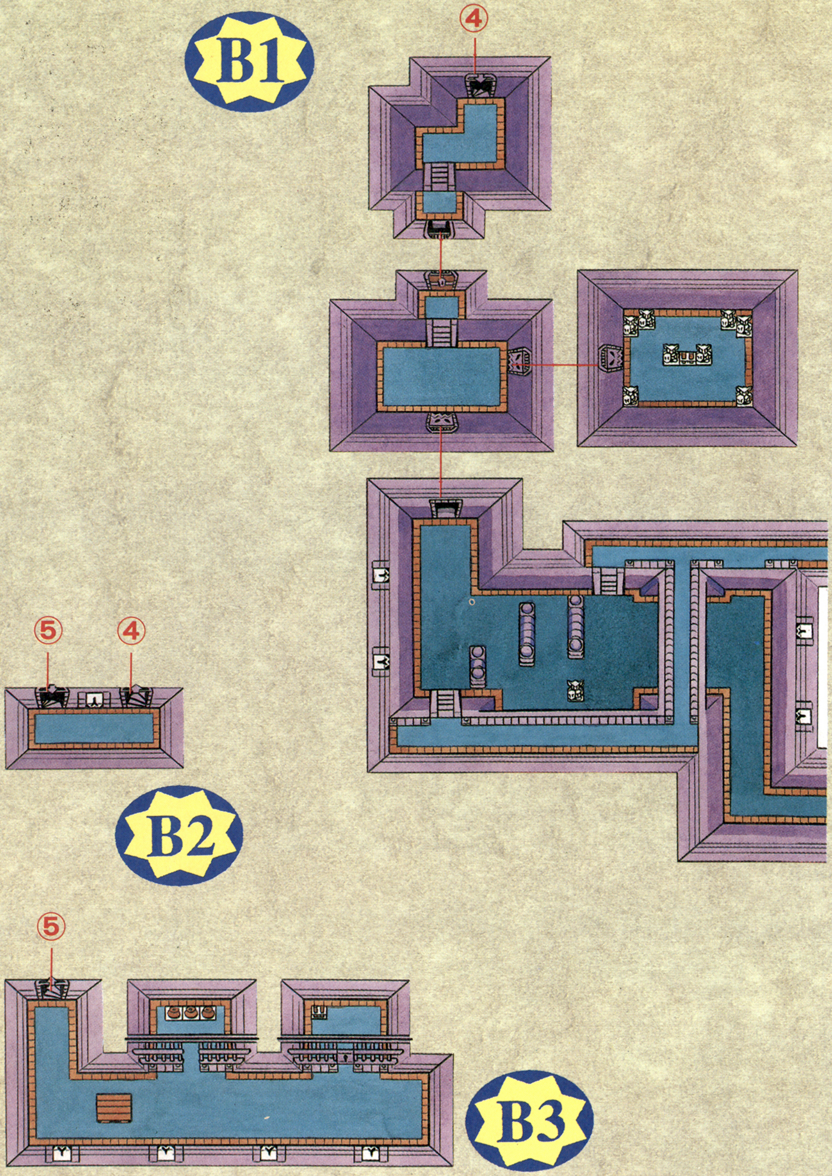

1F
③
②
Ⓑ
Ⓐ

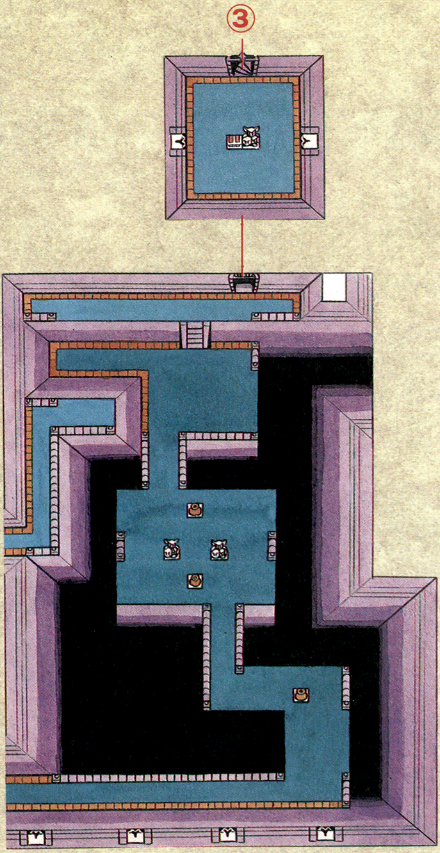


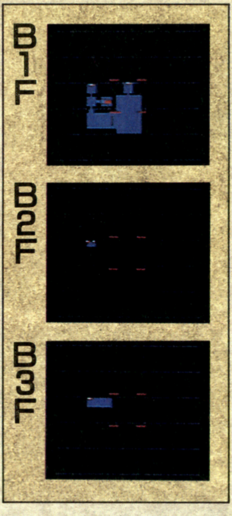




2F

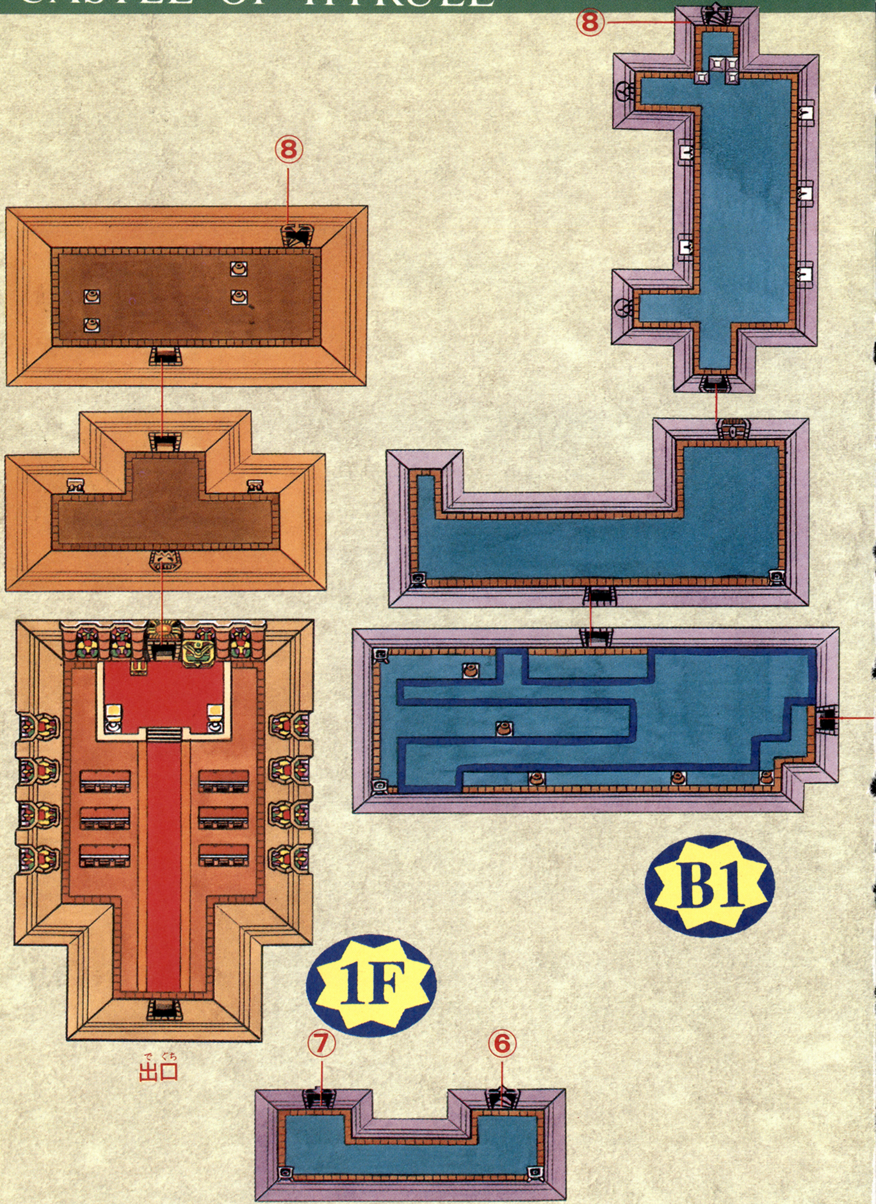

B1
4
5
4
B2
5
B3

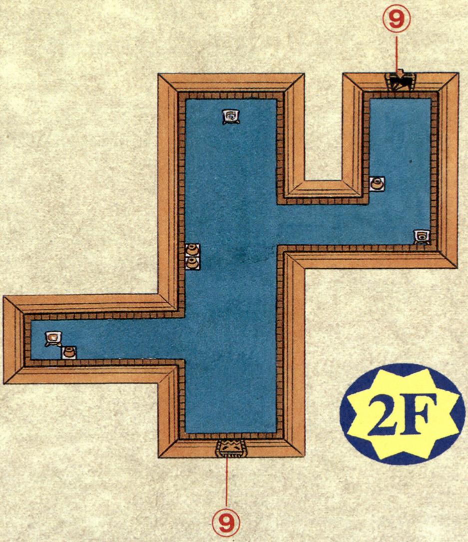

③

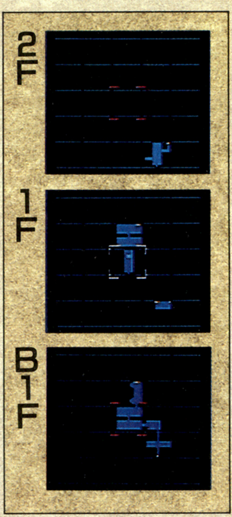

B1F
B2F
B3F

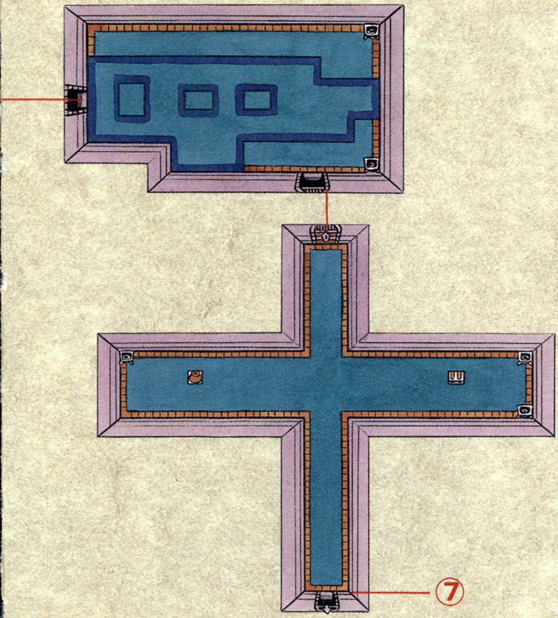


CASTLE OF HYRULE




⑨
2F
⑨


2F
1F
B1F


⑦

ハイラル城
ゼルダ姫救出

夢うつつのなか、頭に助けを請うゼルダ姫の声が響いた。目が覚めると、そこは主人公のおじさんの家だった。嵐の中、おじさんは出かけていく。1人残された主人公は……

ゼルダ姫の声に導かれ……

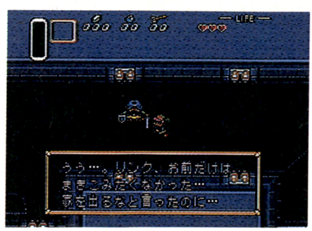
剣と楯で、ものものしく武装したおじさんは「朝までにもどる」と言い残し、嵐の中、家を出ていった。あの不思議な声は？　おじさんはこんな夜中、どこへ？　数々の謎がうずまく中、冒険がはじまったのだ。まず、部屋のすみにある宝箱を忘れずに開けて、カンテラをとっておこう。冒険にはかかせないアイテムだ。外に出ると嵐が吹きあれている。ゼルダ姫の声に導かれ、城へと向かおう。しかし城に行っても、門はかたく閉ざされており、中へは入れてもらえない。門の右わきの通路から城壁ぞいにまわりこみ、草の下に隠された秘密の通路の入り口をさがそう。落ちるようにして秘密の通路に入ると、たおれている人影が見える。どうやらおじさんのようだ。おじさんは剣と楯をわたしてくれ、謎めいた言葉を残して気を失った。



◀物語は嵐の夜、おじさんの家から始まるのだ



▶門からは中にはいれない、ゼルダ姫の声をよく聞こう



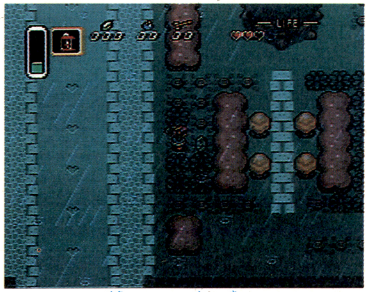
◀おじさんはあえなく息たえてしまう。意志を継いで戦え！

草やツボも強力な武器だ

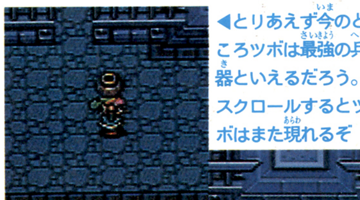
ゲームをはじめたばかりのころの装備は実に貧弱なもので、ザコキャラともいえる兵士たちとの戦いにも苦しむ始末。主人公は左ききといった設定であるため、剣を体の中心より左にかまえるようになっている。そのクセになれるまでは、かなりたいへん。

そこで、有効な武器となるのが、草やツボといったかつげるアイテムだ。飛び道具を手に入れるまでは、投げつけることによって、それ同然の効果を発揮する。ツボにいたっては、初期の剣を上回る破壊力をもっているので、実に頼もしい。

これら、草やツボを使いこなすことが、ゲーム初期における展開のカギといえるだろう。また、草やツボを持ち上げると、その下からハートなどのアイテムが出てくることもあり、一挙両得というものだ。



▲あちこちの草やツボは持ち上げることができる。下にはルピーやハートが隠れているぞ！



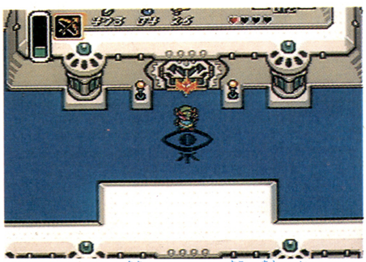
◀とりあえず今のところツボは最強の兵器といえるだろう。スクロールするとツボはまた現れるぞ



▶投げつけることによって飛び道具のような使い方をするのが正しい。固い敵にも効果てきめんだ!!

このトビラはいったい？

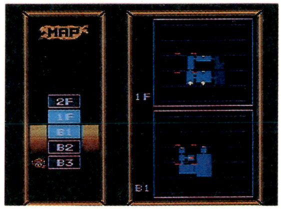
城内をあちこち探さくしていると、バルコニーフロアで奇妙なトビラを見つけるだろう。しかしこのトビラ、強力な魔法によって封印されているため、入ろうとしてもはじきとばされてしまう。この奥にはいったい何があるのだろう？　ゼルダ姫は地下に閉じ込められているというからこの先にはいないだろうが……。



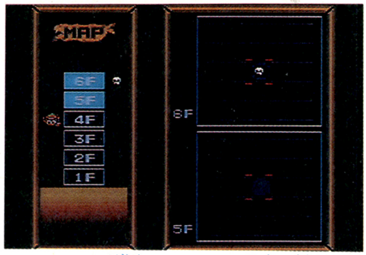
▲このトビラの先へは、もう少し後に行くことになる。いまはとりあえず、別をあたろう

ダンジョンマップの見方

ダンジョンのどこかに隠されているマップを手にいれると、Ⓧボタンを押すことでダンジョンの全体を見渡すことができる。マップを入手していない場合は自分の行った部屋のみが表示される。自分の今いる階には主人公の絵が表示され、右側に表示される各階層ごとのマップと合わせて自分のいる位置を把握しよう。ダンジョンの中には落とし穴トラップなど、上下の階層の関係が重要になるものもあるぞ。またコンパスを入手すると各ダンジョンのボスの居場所がドクロマークで表示されるようになる。



◀ダンジョン内でⓍボタンを押すと画面はダンジョンマップに切り替わる



▲コンパスを入手するとボスの位置が明らかになる。さあ、ボスをめざしてGOだ！

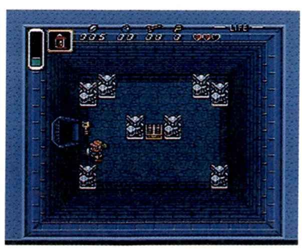
カギを手に入れろ

ダンジョンには2種類のトビラがある。小さなカギで開けられるものと、大きなカギが必要になるトビラである。

小さなカギは主に次の部屋へ通じるトビラに使い、大きなカギは宝箱やボスの部屋に通じる重要なトビラに使う。小さなカギはダンジョンのあちこちにいくつかある。これは使い捨てタイプのカギで、ひとつのトビラを開けるのに1本づつ必要だ。一方、大きな鍵は宝箱の中など、各ダンジョンごとにひとつある。こちらはこれ1本でいくつもの大きなトビラを開けることができるぞ。



▶こういうトビラはカギがないと開かないぞ



◀敵を倒すとカギが出ることもある。これで先に進める

⚜落ちたら地獄？

城の地下へと降りていくと広めの部屋に出る。この部屋の黒々とした吹き抜け部分、実は底なし穴で、手すりのない部分からは下に落ちてしまうので気をつけよう。

敵兵士などは、うまい具合に後ろからつき落としてしまえばラクに倒すことができる。しかし自分が落ちてしまうとハート１個分のダメージをうけて、部屋の入り口まで戻されてしまうのだ。ハートの数が少ないゲーム開始直後は、こんなことでも大きなダメージとなるだろう。ツボなどをうまく使ってきりぬけるのだ！



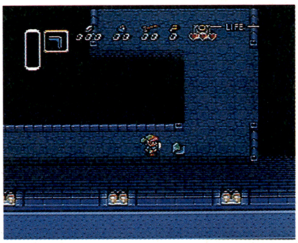
◀気をつけないと落ちてしまう。あぶない、あぶない



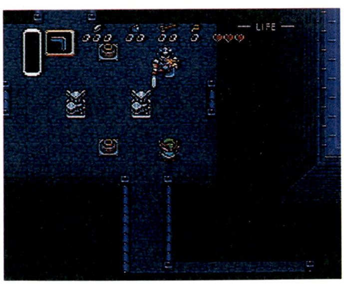
▶うしろからドーンと押してやればイッパツなのだ

⚜ブーメランは便利な道具

カンテラにつづいて主人公が手にするアイテムがブーメランだ。このアイテムをうまく使いこなせるかどうかがこの先の展開を大きく左右することになる。スタートボタンでサブ画面を呼び出し、ブーメランを選択すればⓎボタンでこれを投げることができる。ブーメランを敵にぶつけると、相手はしばらくの間しびれて動けなくなる。その隙に攻撃をするというのが正しい使い方だ。一部の敵にはダメージを与えることもできる。また、離れたところにあるハートやルピーを近くに取り寄せることもでき、実に便利だ。



◀遠くのものもひょいと取ってくることができるのだ

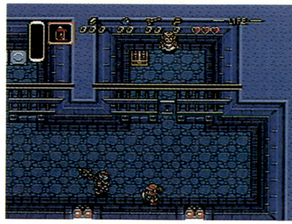


▶しつこい敵もブーメランでマヒさせてから倒せば軽いもんだ

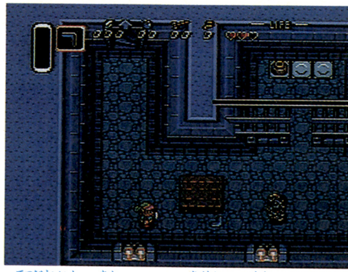
最初のボスキャラ？鉄球兵士！

ここまでは何ごともなく来れたと思う。最初の難関としてたちふさがるのは「最初のボスキャラ」ともいうべき鉄球兵士だ。

鎖付きの鉄球をぶんぶんとふりまわしてせまってくるこいつはなかなか手強い。しかしブーメランを上手に使うことによって倒すことができるだろう。まず同じフロアにいる普通の兵士を倒し、それからじっくり攻略。ライフがピンチになったら姫のとじこめられているとなりの部屋に行き、ツボの下にあるハートを補充してしのぐといいだろう。このツボをかつぎだしていって鉄球兵士にぶつける戦法もとることができる。



▲牢屋のカギはこいつが持っている。必ず倒せ！



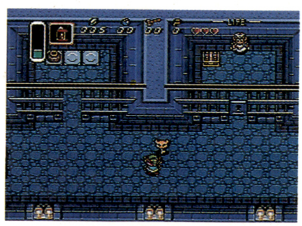
▲鉄球兵士に近づくのは危険だ。遠くからブーメランで攻撃するのだ！

ゼルダ姫救出！

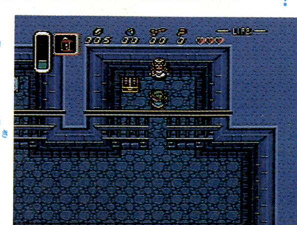
強敵、鉄球兵士を倒すと、大きなカギが手に入る。これでゼルダ姫を牢屋から救いだすことができるのだ。

ゼルダ姫との感動の対面……！　などといってるヒマもなく、いそいで姫をつれてここを脱出しなくては！

ゼルダ姫の話によると城のどこかに秘密の抜け道があるらしい。それを使って城外へ抜け出そう。しかしそこにたどりつくまでにも数多くの敵が待っている。またもツボやブーメランをうまく使ってもときた道をもどっていくことになるのだ。



▲ついにカギを手に入れた！さあ姫を助け出そう



▶「ヒメ！」「来てくれると信じてました」うーん感激

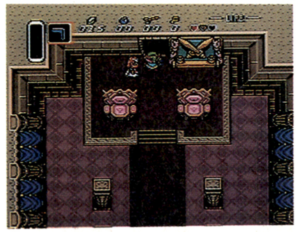
秘密の抜け道で脱出だ！

1階の広間までくると、ゼルダ姫は王様の部屋に教会への抜け道があると言いだすではないか。言われるままに広間の中央にある階段を登り、玉座のある部屋へといくが、どこにも通路らしいものは見当たらない。まあ「秘密の抜け道」と言うくらいだからあたりまえではあるのだが……。ゼルダ姫の言う通り玉座のうしろにあるレリーフを左から押すと、秘密の抜け道がその姿をあらわした!!

秘密の抜け道の中は暗い。カンテラの準備をして、万全の態勢で、いざ教会めざして出発だ。



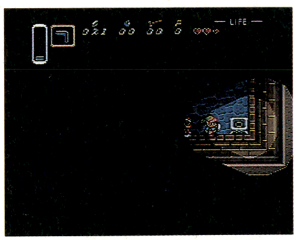
◀どうやら王の部屋に秘密の通路はあるらしい



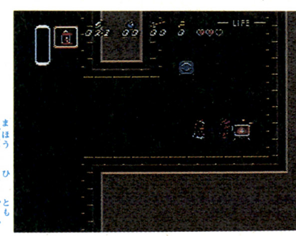
▶2人で力をあわせれば、重いレリーフもなんのその

闇に魔法の火を灯せ

抜け道の暗やみの中では進行方向にむけたカンテラのわずかな灯だけが頼りだ。進路にいるねずみやこうもりに気をつけながら進もう。また魔法の力がある場合には、とうろうを見つけたらアイテムのカンテラを選び、とうろうにむかってⓎボタンを押す。そうすると一定時間、室内を明るくすることができるぞ。こうすることによって、ねずみやこうもりの攻撃は避けやすくなるし、部屋の形などもわかって格段に進みやすくなるのだ。いっぺんにいくつもとうろうに火をつければそれだけ部屋は明るくなっていく。



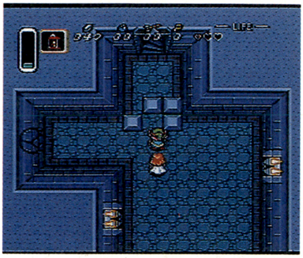
◀秘密の通路は暗いぞ、よく見えないぞ。こまったなあ



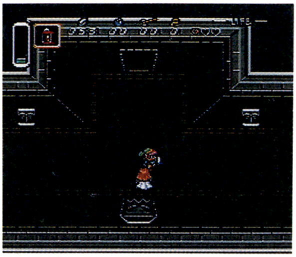
▶とうろうに魔法の火を灯せ！ホラ、明るい

さあ！パズルだ

カンテラの灯だけを頼りに、いくつもの暗い部屋を抜け、下水道のような水の溜まった部屋を通り、明るい部屋に出たら、教会はもうすぐだ。なのに行く手をはばむじゃまなブロックがあるぞ。これはパズルだ。うまいことブロックを動かして、通り抜けよう。これはこのあといくつも出てくるこの手のブロック移動型パズルの練習問題みたいなもの。雰囲気をつかめればマル。迷うことなく突破してほしい。その先には引っ張るレバーがある部屋がある。当たりのレバーを引けば教会へ通じるトビラが開くが、ハズレるとわんさかとヘビが降ってくるトラップだ！



◀上下左右にブロックを押してルートを開け！



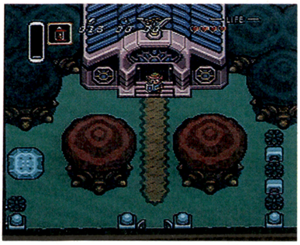
▶どちらかが正解、どちらかがハズレ。神のみぞ知る？

そして教会へ

暗い地下道を抜け出し、ついに教会へたどり着いた。牧師さんのあたたかい出迎えに一息つく間もなく、深刻な話が続く。司祭アグニムのたくらみ、そしてそれを倒すことができるという「聖なるマスターソード」の存在、そしてその鍵をにぎる長老はカカリコ村にいるということ。ここでの話は今後の展開で重要になるからしっかりと聞いておこう。聞きもらしても、「ぜんぜん」を選べばもう一度聞ける親切設計になっている。事態を把握したら、宝箱をあけてハートをひとつ増やしてから、本格的な冒険へと旅立とう。



◀ようやくたどりついた教会では神父さんがまっていた



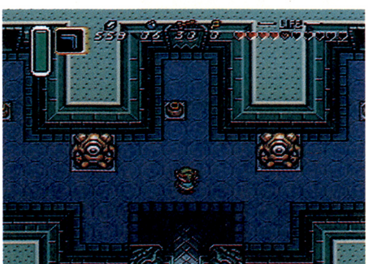
▶いざゆかん、カカリコ村をめざして

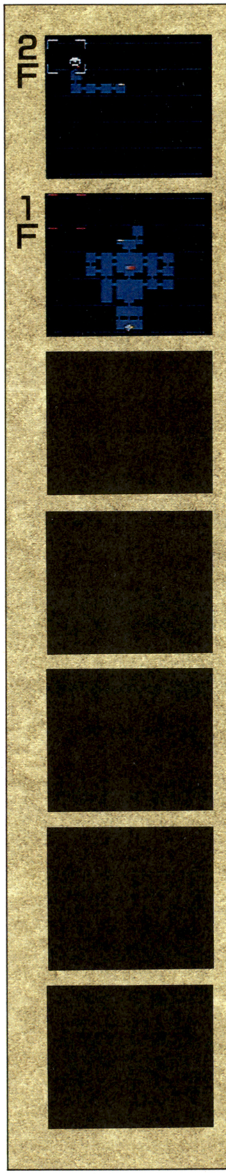
東の神殿
EAST PALACE

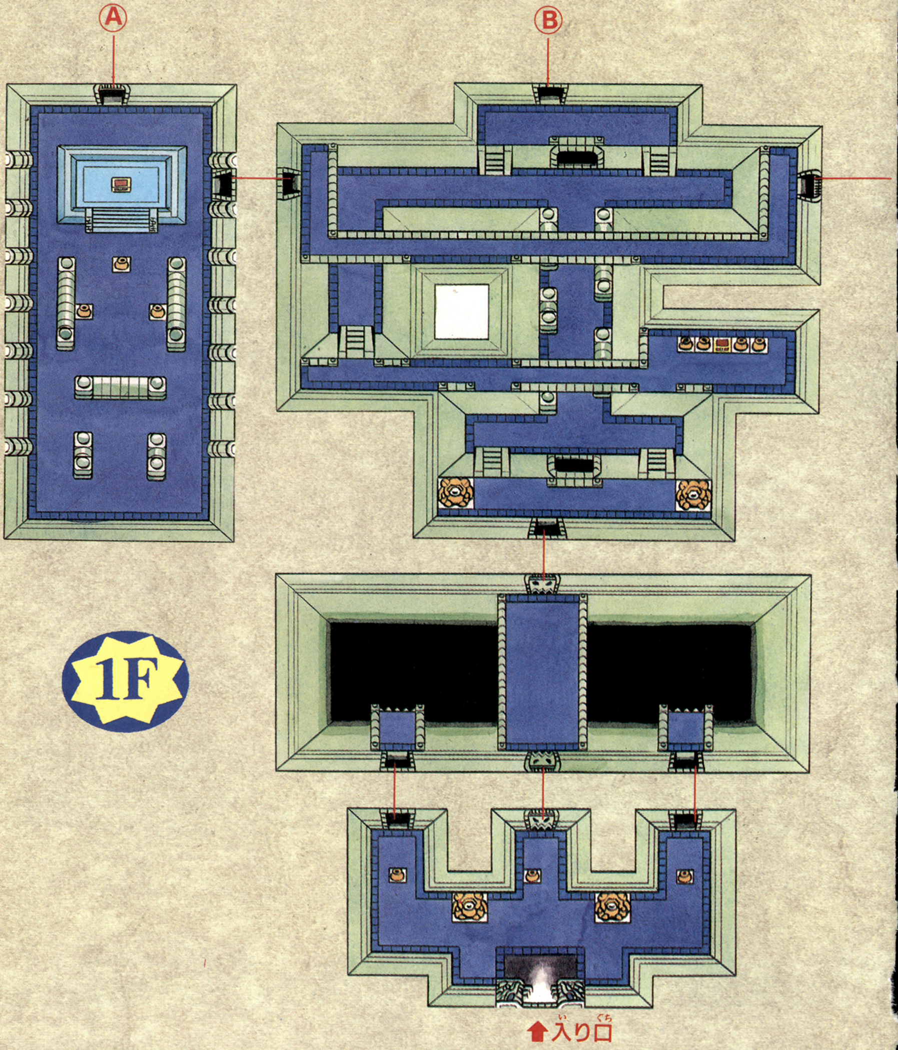
東の神殿は勇者の名に見合う勇気があるかをためされる場所だ。勇気の紋章を手に入れることができるだろうか。

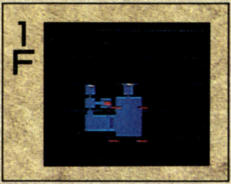
はじめての本格的なダンジョンである。ここで初歩的なルールを覚えておかないとのちのち苦労することになるだろう。このダンジョンに用意された数々の仕掛けを的確に解いていければ、この先も比較的スムーズに進めるだろう。ここでてこずってしまったひとはもう少し「ゼルダ的思考」に馴れたほうがいいだろう。

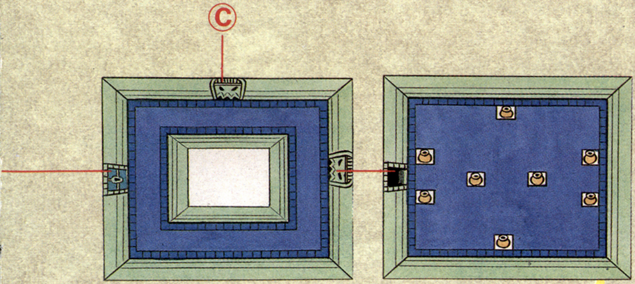

▶東の神殿はハイラル城の東にある。たどりつくまでには岩場などを通り、かなり南へ下らなくてはならない

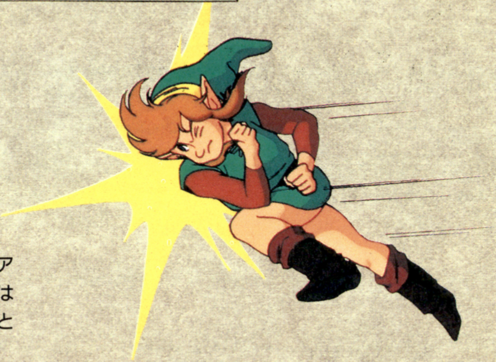

◀数々の仕掛けがひしめく東の神殿。このどこかに勇者のあかしたる紋章が隠されているというのだが……




Ⓐ
Ⓑ
1F
入り口



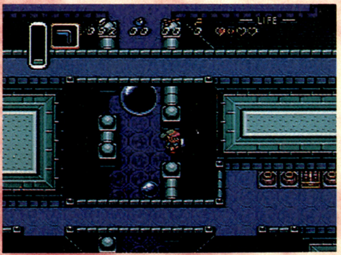




★マップ上の同じ階のつながりはアルファベットで、階段のつながりは数字であらわしています（例：①と①、ⒶとⒶはつながっている）。

転がるボール

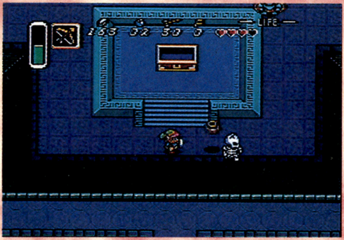
トリッキーな仕掛けが多いこのゲームのもうひとつの側面は、アクション性である。敵キャラと戦う以外にもアクション的要素が入ったパズルがある。このボールをよけながら進む進路もそのひとつだ。大きなボールに気をつけよう。



▲ちゅうちょせず、機敏に走り抜けるのがコツ。モタモタしてると大きなボールが来る

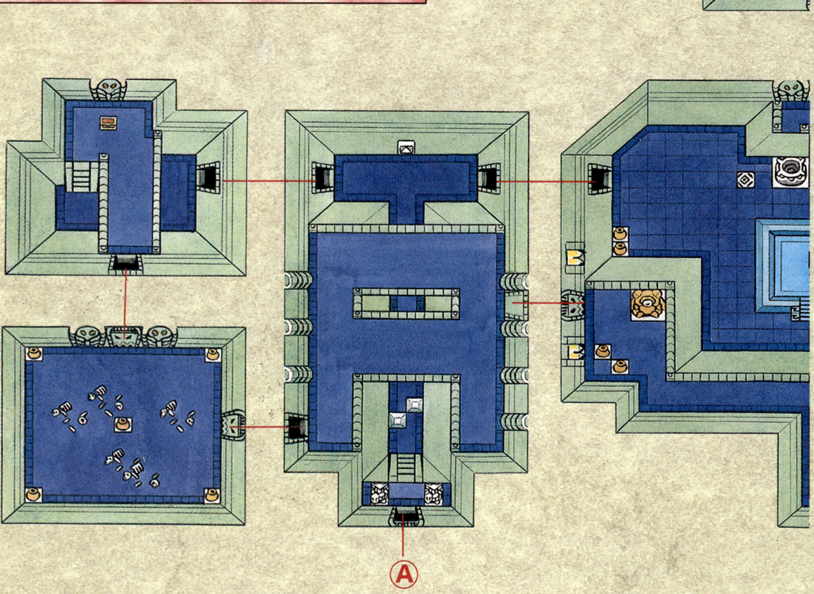
スタルフォスはツボで！

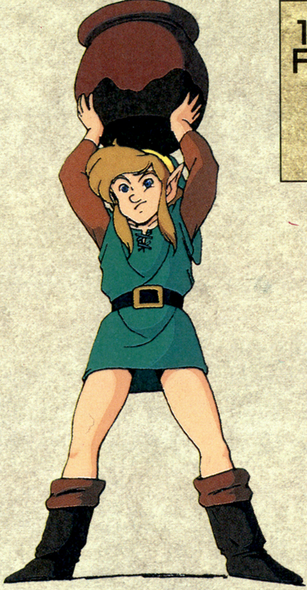
ガイコツのモンスター、スタルフォスは剣で攻撃しようとすると、後ろへ飛んで逃げてしまう。こいつはうまく壁などに追いつめて倒すといいが、それも面倒くさい。それならば、ツボをぶつけてしまおう。遠くからの攻撃ならスタルフォスも逃げようがないのだ。

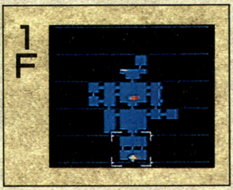


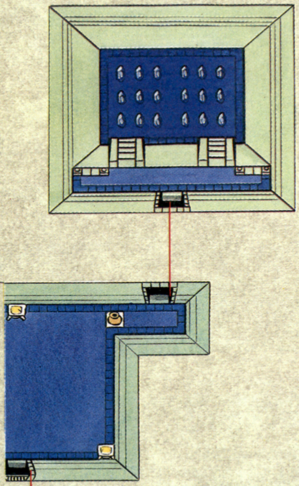
◀ぴょんぴょんと跳びはねるガイコツはうざったい存在

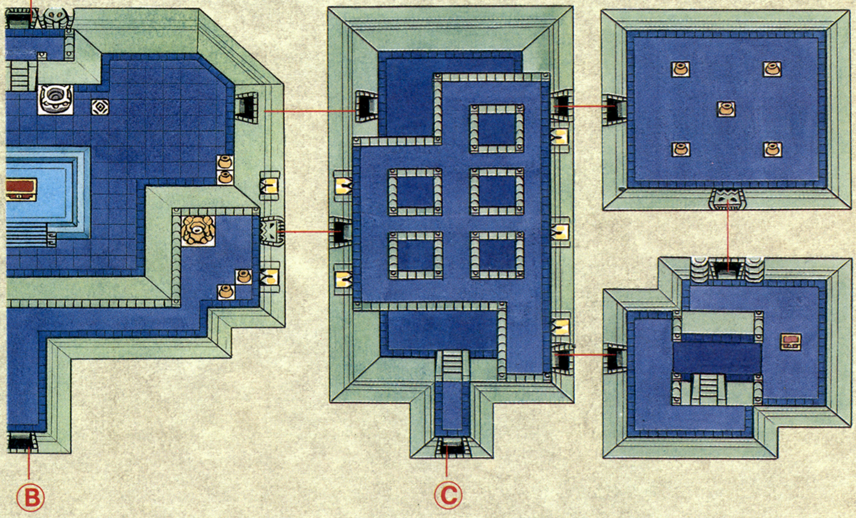
1F



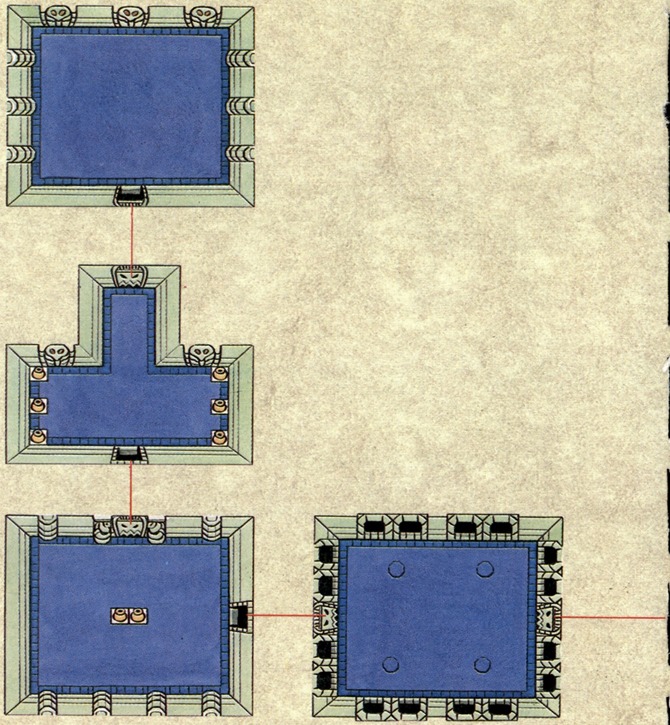


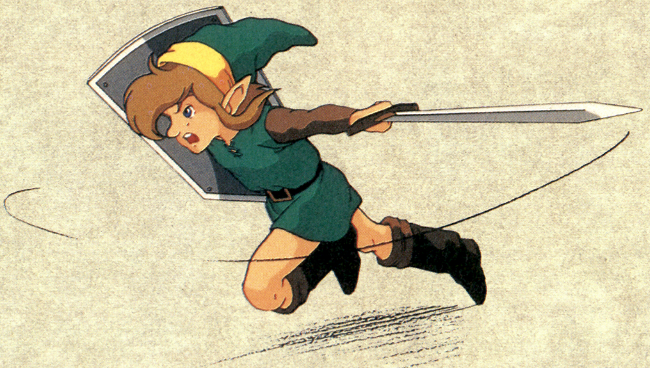

1F



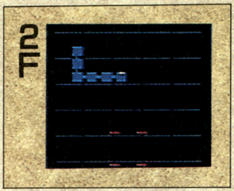

B
C

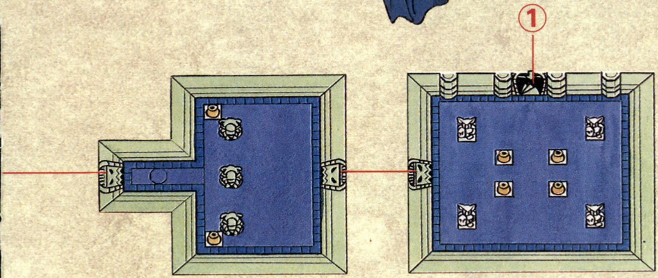
2F

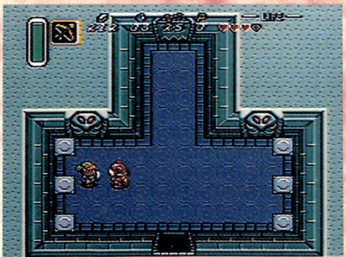












▲アイゴールは動いているときにしか攻撃を受けつけない。うまく誘って倒せ！

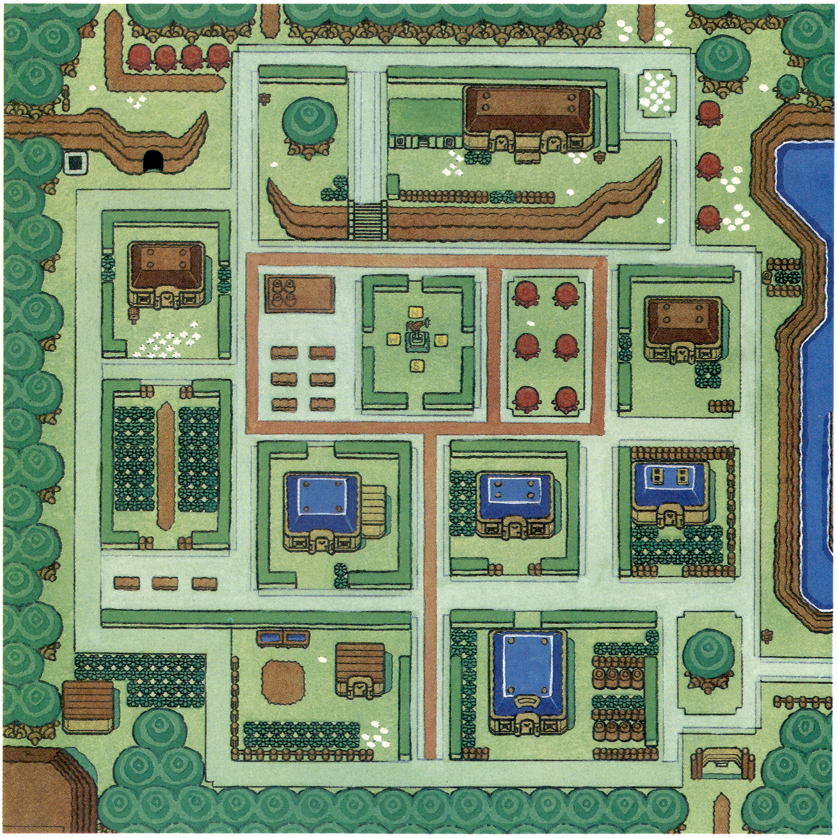
カタいぞ！アイゴール

一見彫像のようだが、近寄ると動きだすモンスター、アイゴールは非常にカタい。緑色の方は、面倒だが剣でも倒せるし、ツボをぶつけても倒せる。しかし赤いやつは剣もツボもきかない。動いているうちに弓矢を２発叩き込むしか手がないのだ。

東の神殿

勇者のあかしを手に入れる!

なんとか城から秘密の通路を抜けて、教会へと逃げのびた。神父様の導きに従い、長老に会うためにカカリコ村へといってみよう。はたして長老に会えるだろうか?

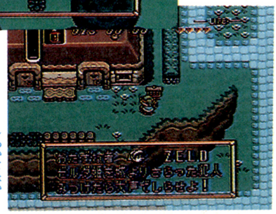


カカリコ村へ

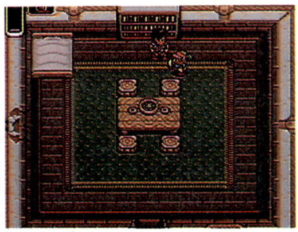
教会を出て、次に向かう目的地はカカリコ村である。カカリコ村は教会の西南に位置する。ここでは数多くのアイテムや情報が手に入る。とにかくあちこちの家に入ったり、出会う人々と会話を交わそう。ただし、村では主人公は「ゼルダ姫誘拐」の犯人と思われているようなので注意をしたほうがいいだろう。かなり重要な情報も隠されているので、すべての人を話したり、モノをひっぱってみたりと、やれそうなことはみんなためしてみよう。バクダンを手に入れればカベにあるひびを壊すことができるようになる。今はムリでも後々できることもあるので、また来てみるといいだろう。



◀Ⓐボタンでカンバンを読むことができる。チェックしよう

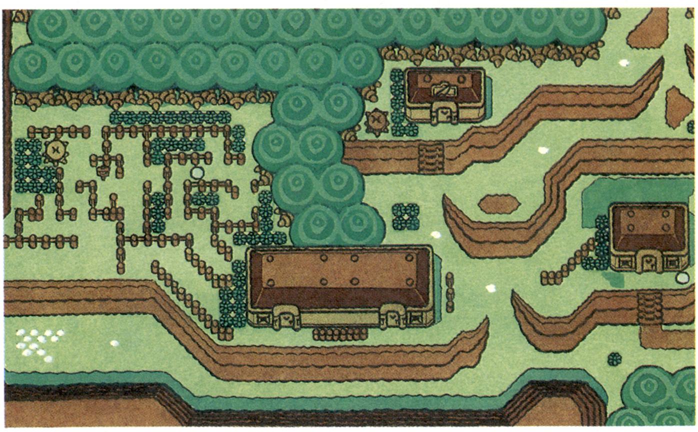


▶どうやら指名手配されてしまったようだ。アグニムおそるべし!



◀村の南部も見落とさないように。意外な発見があるかも?

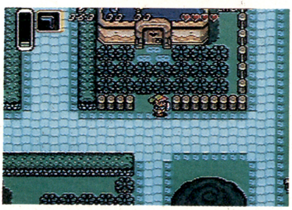




町を探さく



▶長老の家にはおばばしかいなかった。長老はどこへ？

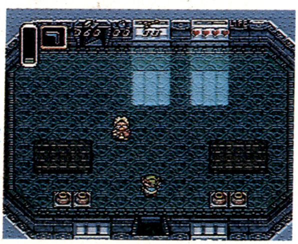


◀この家はあからさまに怪しい。チェックを忘れずに

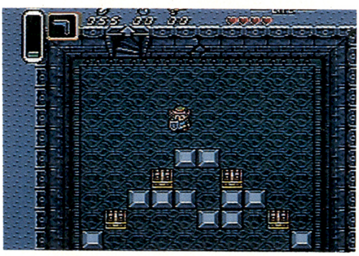
カカリコ村は小さい村だが、そこで得られる情報量はじつに膨大なものだ。すみずみまで丹念に探さくし、もれのないように情報や手に入るアイテムを集め、忘れないように整理しておこう。

聞き込みを進めていくと、主人公はどうやらアグニムによってゼルダ姫を誘拐した犯人ということにされているようだ。村のあちこちには指名手配のカンバンが立っている。村人の中には味方してくれる人もいるのだが、凶悪犯だと信じている人もいるようなので心してかかろう。

盗賊ブラインドの家



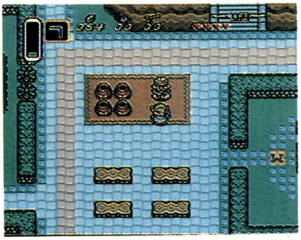
▶ブラインドの家はなんかうさんくさい感じだ



▲うまくブロックを動かしてお宝を手に入れよう。壁のヒビにも注目

村の入り口近く、長老の家の隣に、緑におおわれた家がある。これが有名な盗賊ブラインドの家だ。光を嫌ったというこの盗賊の家の地下には数多くの宝が眠っている。しかし、ブロックがじゃまで宝を手に入れることができない…。ここはゼルダクイズ。うまいことブロックを動かして、宝箱をのこらず開けてしまえばいい。ただし、ブロックは一度しか動かせないので慎重に。もしも失敗してしまったなら、一度、上の階に上がってから、再び地下へと降りよう。リセットがかかり、ブロックの位置はもとどおりになってるはずだ！　こうして全ての宝箱を開けるまで、何度でもチャレンジしよう。

びんを買うのだ



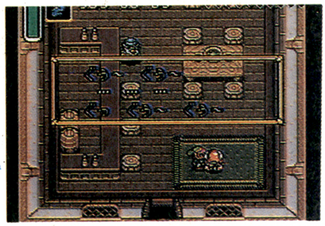
▶びんは旅の必需品。がんばってお金をためよう

村のはずれでびんを売っている男がいる。びんには体力回復の薬や魔法力回復の薬などが入れられる。これがないと薬のたぐいは持ち歩けないという、この先の冒険で非常に重要なアイテムだ。100ルピーといった高価なものだが、ぜひとも買い求めよう。

酒場の秘密

村の中でもひときわ大きな建物がある。これが酒場だ。酒場では居眠りしているじいさんやよっぱらいから話を聞くことができる。どちらの話も何か秘密の匂いのする興味ある話だ。店を見渡すと無人のカウンターの向こうには宝箱が見える。なんとかあの宝箱の中味がほしいなあというのが人情っていうもの。しかしカウンターは越えられないし…。とりあえずはあきらめて酒場を出てみると、おや、どうやら裏口から入れそうじゃないか。

なるほどこういうしかけになっていたのか……。



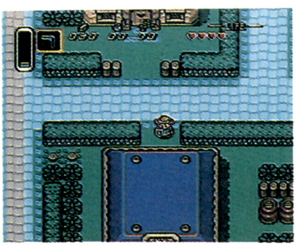
▶キモチよさそうに寝ている老人を起こして話を聞くと…



◀よっぱらいの言うことだけど信してみる?

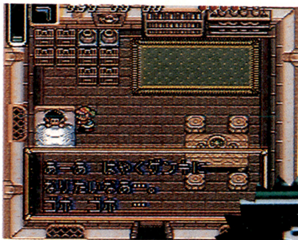


▲あの宝箱がほしいけど、このカウンターは越えられないし、いい方法はないかな

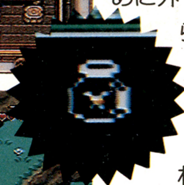


▶どうやら裏口のようだな。しめしめ……

虫取りあみで……？



▶家の中には病気で寝ている少年がいた



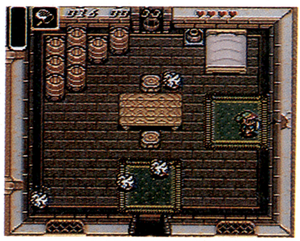


▶虫取りあみでいろんなものを捕まえてみよう

村の東にある小さな家に入ると部屋のなかでは子供がベッドで寝ている。近寄って話しかけてみると、どうやら病を患っているようだ。身体が弱いために外で遊べないという。この少年から虫取りあみを借してもらうことにする。虫取りあみを使うとハチなどを捕まえることができ、からのびんを持っていれば中に入れて持ち歩くことだってできるのだ。妖精も捕まえることができるから、捕えてびんに入れておくと薬のかわりになって便利なのだ。試してみよう。

あやしい壁はばくだんで

家の中の外の壁をよく見ると、ひびのある部分を発見するだろう。こういう壁はばくだんを使えば壊すことができるのだ。村の中だけでも3～4ケ所はこういう壁があるから、見落とさないようにしよう。この先の冒険でもいくつも出てくるぞ。



◀壁のひびは見落としやすい。気をつけて探そう

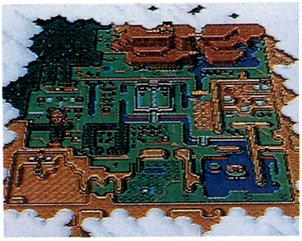
にわとりとあそぼう



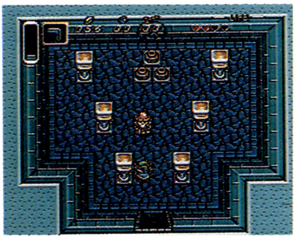
▶にわとりは持ち上げることもできちゃうのだ

村のあちこちにいるにわとりは、なんと持ち上げたり、剣で斬りつけたりすることができる。にわとりとたわむれる時間もなかなか楽しいものだ。が、あんまりいじめすぎるとマズいことに。にわとりだって怒ります。ほどほどに。

⚜長老をさがせ



▶マップで長老の居場所に印をつけてもらうと迷わないぞ

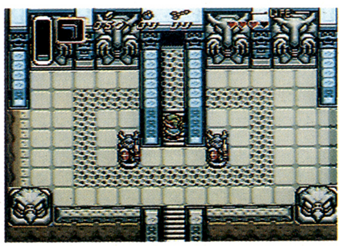


◀長老サハスラーラに会うことが当面の目標だぞ

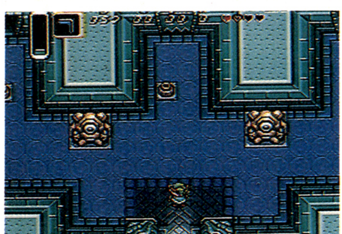
いろんなイベントを楽しんでいるうちに最初の目的を忘れがちだけど、長老はどこにいるのだろう？　村の南側でにわとりを飼っている少年に会えば、彼が長老の居所を知っていて、ナイショで教えてくれる。長老は東の神殿にいるという。マップにしるしをつけてくれるという親切さだから、迷うことなく神殿まではたどり着けるだろう。村をすべて探さくしたと思ったら、次は東の神殿へ行こう。この段階で持っているべきアイテムはびんが2つ、それからばくだんがいくつかだ。薬もあればそれにこしたことはない。

いざ東の神殿へ

東の神殿のそばにある建物の中に長老サハスラーラはいる。立ち寄って話を聞くと、アグニムを倒すことのできる聖なる剣マスターソードを手に入れるには勇者のあかしたる3つの紋章が必要だという。この東の神殿のどこかにそのひとつが眠っているらしい。長老はものの見事にその紋章をもって帰ってこれたら、自分の知っている伝説にまつわる話を聞かせてくれるという。どうやら勇者にふさわしいかどうかを試しているみたいだ。すみやかに紋章を手に入れ、長老をおどかしてやろうじゃないか。



◀入り口。さあ冒険の本番だ

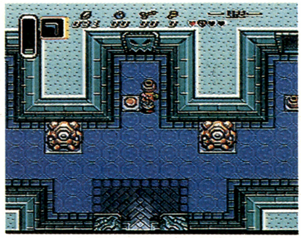


◀暗くていやーなフンイキだな

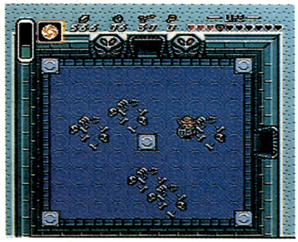
トビラをあけろ

東の神殿に入っていくと、いきなり通路が三又にわかれている。左右の通路は行き止まりで、中央の通路にはトビラがついている。これを開けるためにはトビラの手前に置かれたツボの下にあるボタンを押さなくてはならない。

このようにトビラを開けるためにはなにかしらの仕掛けを見つけださなくてはいけないのだ。ボタン式のトビラ以外にも、部屋の中にいる敵を全部倒さないと開かないトビラや、特定のブロックがスイッチになっていて、それを動かすことによってトビラを開くタイプのものなど、その種類は豊富。



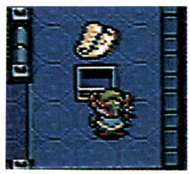
▲ツボの下からボタンがあらわれる。なるほど、なるほど



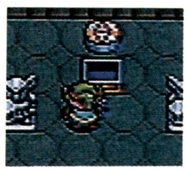
▶敵を全部倒さないとトビラの開かない部屋も……

三種の神器を手に入れろ！

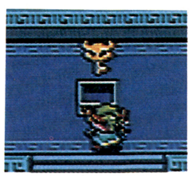
各ダンジョンの攻略で必ず必要になってくるアイテムがある。マップ、コンパス、そして大きなカギである。これらは必ずダンジョンのどこかに隠されているから、ダンジョンに入ったら、まずこれらを手に入れることが先決。中でも最初に手に入れたいのはマップで、これを入手すれば自分の現在位置や特定の宝箱の位置などがわかるようになる。また落とし穴などの仕掛けがあるダンジョンでは、各階の上下関係が重要になるので、それの確認にも役立つだろう。コンパスがあってもマップと一緒でなければあまり役にはたたないのだ。



マップ



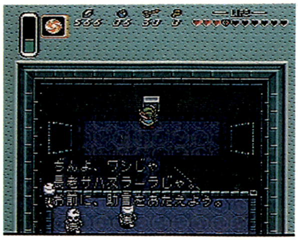
コンパス



大きなカギ

サハスラーラの声を聞け

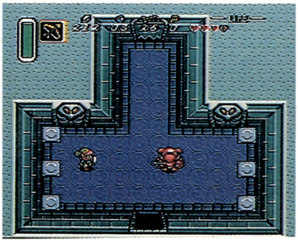
ダンジョンの中にときどき、トライフォースを型取った白いレリーフがある。これに話しかけると、長老サハスラーラからのメッセージを聞くことができる。毎回ためになる忠告が聞けるから、見かけたら逃さずにチェックするようにしよう。



◀困ったときの「老人の知恵」。お役に立ちますサハスラーラ

弓矢は強力！

東の神殿のどこかで新しい武器である弓を手に入れることができる。矢はつぼなどの下から見つかり、30本まで持つことができる。射ると矢は減っていき、あたりまえだが矢がなくなると使えない。剣などが通用しないカタい敵も弓矢を使えば倒すことができる。

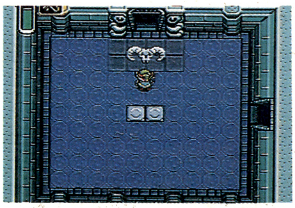


◀こいつはとてもカタい。こーゆーのは弓矢で倒すしかない

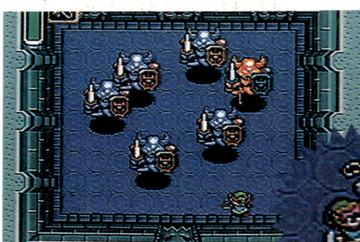
ボスとの対決

いよいよボスとの対決だ。ボスは複数いるが、あせらずに１匹ずつ倒していけばそれほどの強敵ではない。輪になってまわっているときは部屋のすみにいれば安全だ。一列にならんで攻撃してきたときに弓矢をつかって倒せ！　矢が尽きてしまったときは回転斬りが有効な技だが、近づき過ぎないように気をつけよう。最後の１匹になると行動パターンが変わるので注意。

うまいことボスを倒したらハートのうつわと念願の紋章が手に入る！　さあサハスラーラの元へ急ごう。



◀ボスの部屋の前にはそれっぽいマークがあるのだ





サハスラーラの贈り物

見事、東の神殿を制覇して勇気の紋章を手に入れたら、さっそく長老のもとにとどけよう。長老サハスラーラはきみを勇者として認めてくれ、ハイラルの伝説と残りの紋章のありかをマップにしるしてくれるだろう。そしてさらに素晴らしいアイテムをプレゼントしてくれる。それがペガサスの靴だ。これをはくとⒶボタンでダッシュできるようになるぞ。これでイッキにパワーアップだ。この調子で第２、第３の紋章も手に入れよう！



▲ペガサスの靴にはどんな効果があるのだろうか？

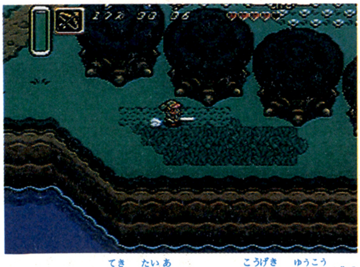


▶ダッシュで壁のひびに体当たりすると……

ペガサスの靴でダッシュ！



▶ダッシュして草刈り。なかなかべんりなアイテムだ



▲ダッシュで敵に体当たりする攻撃は有効だ！

最新のアイテム、ペガサスの靴の効力はなかなかのものだ。使い方は走りたい方向に✚キーをいれてⒶボタンを押し続けるだけ。ほこりをたてながら走りだすぞ。走っているときは剣を前に突き出す格好になるから、この体勢のまま、敵キャラに突っ込むとダメージを与えられる。また草地で走ると草を刈り取りながら走る。草に隠れているアイテムを探すのには都合のいい感じだが、地雷があったときは踏んでしまうので注意。ハートの残りが少ない場合はやめといたほうが無難かも？また木や壁などに体当たりすることもできるようになるぞ。

砂漠の神殿
DESART PALACE

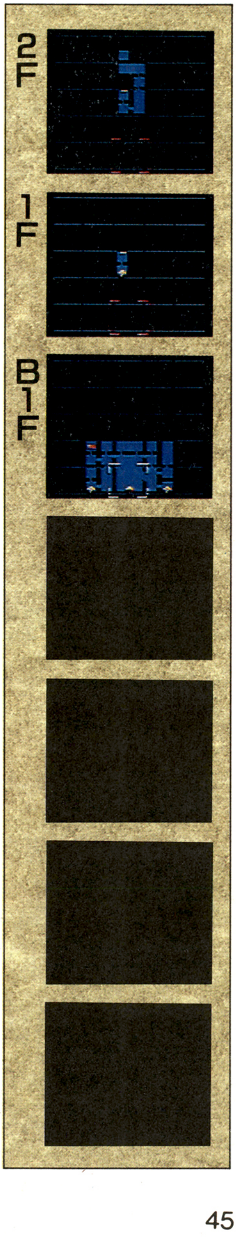
巨大な石像に入り口を封じられた砂漠の神殿。ここには力の紋章が眠っている。神殿の謎が解けるだろうか？

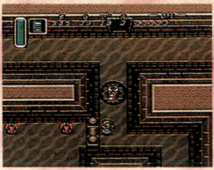
東の神殿でひとつめの紋章を手に入れたら次は、第２の紋章の眠る砂漠の神殿へとむかうことになる。砂漠の神殿はハイラル城の南西に位置し、たどりつくまでにはかなりの距離がある。道中、便利なお店や占い屋などいろいろとあるので、ぜひ寄ってみよう。これからの冒険の手助けになるはずである。

砂漠の神殿にたどりついたとしても簡単にはその中に入ることができないようになっている。あちこちをきめ細かく探さくして、中への入り方を見つけだそう。そしてうまく中へ入れたとしても、そこには東の神殿で出会った以上の仕掛けと強力なボスキャラが待ちかまえているだろう。



◀第2のダンジョンは砂漠の神殿。やや遠くにあるから、たどりつくのも大変

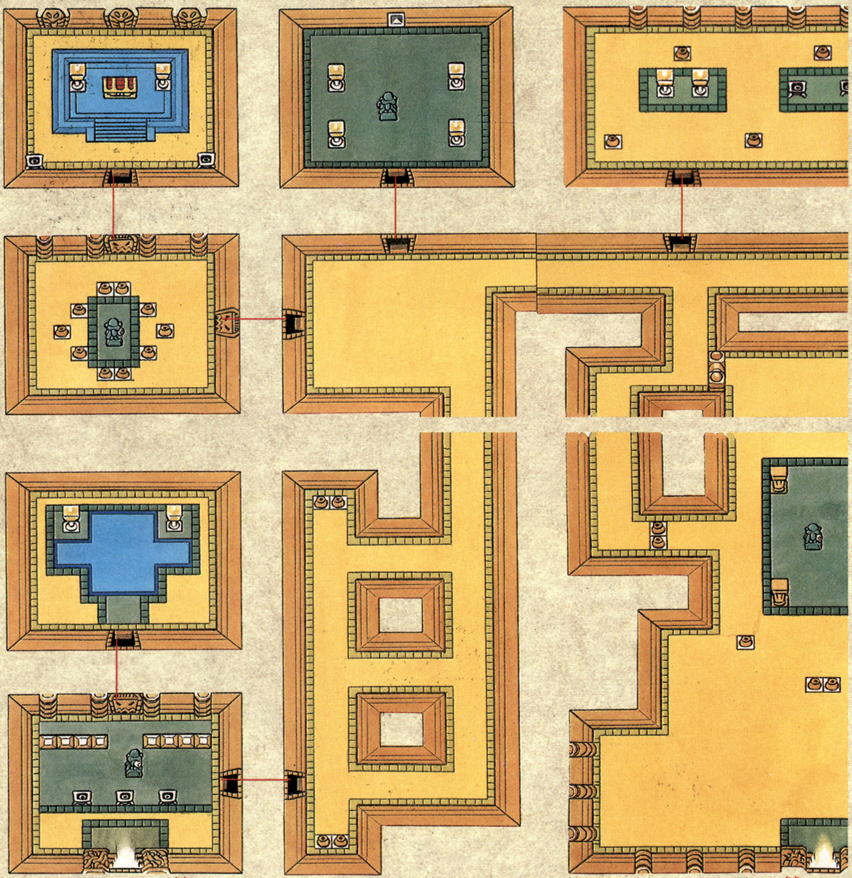




▶こなまいきにデビラントは火の玉も吐く

デビラントに気をつけろ

砂、といったらやっぱり出たか、モンスターアリジゴク、デビラント。近寄ると身動きが取れなくなるので注意だ。

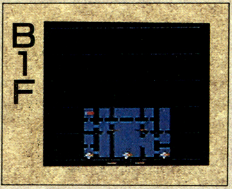


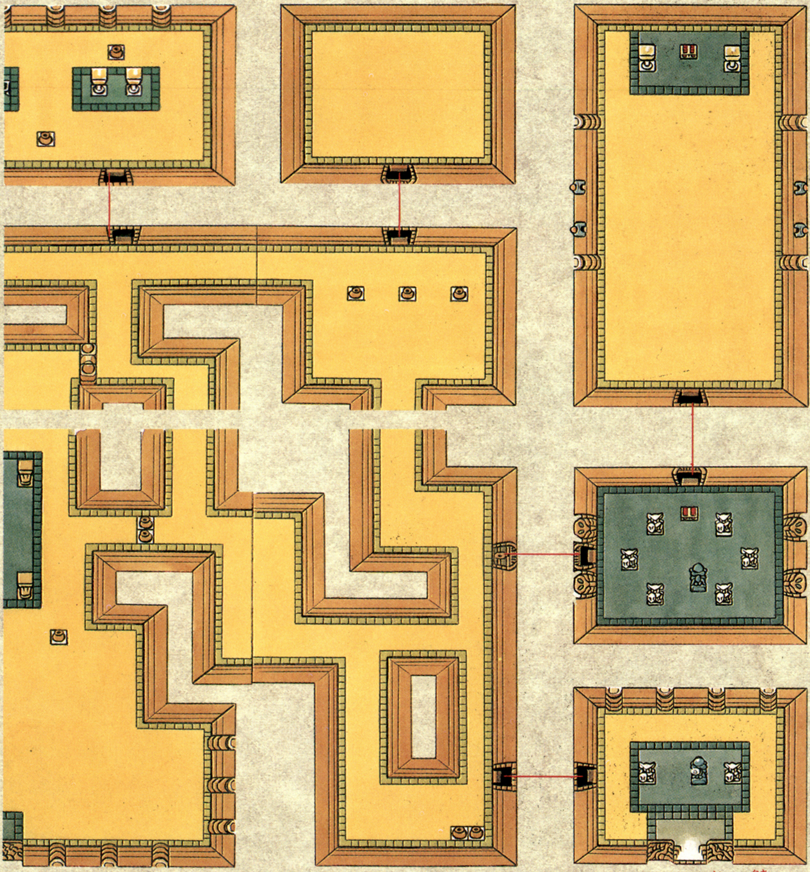
入り口

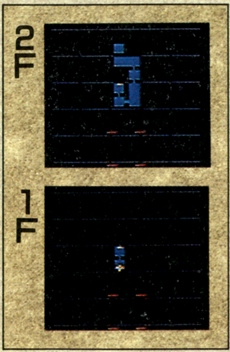
入り口

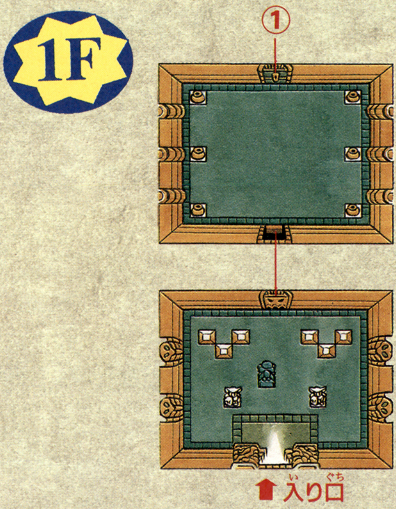
★マップ上の同じ階のつながりはアルファベットで、階段のつながりは数字であらわしています（例：①と①、ⒶとⒶはつながっている）。

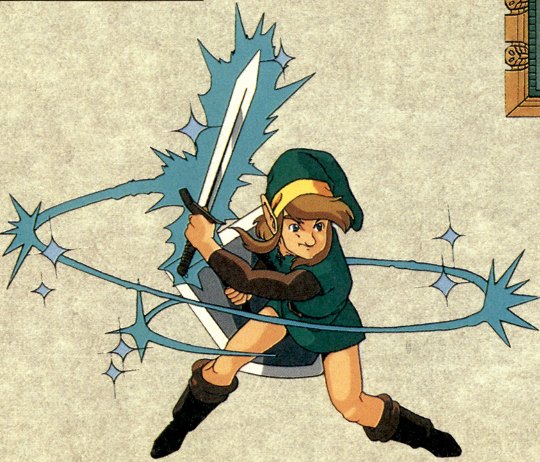
B1

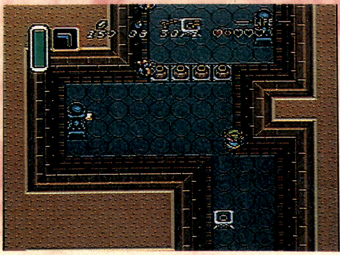








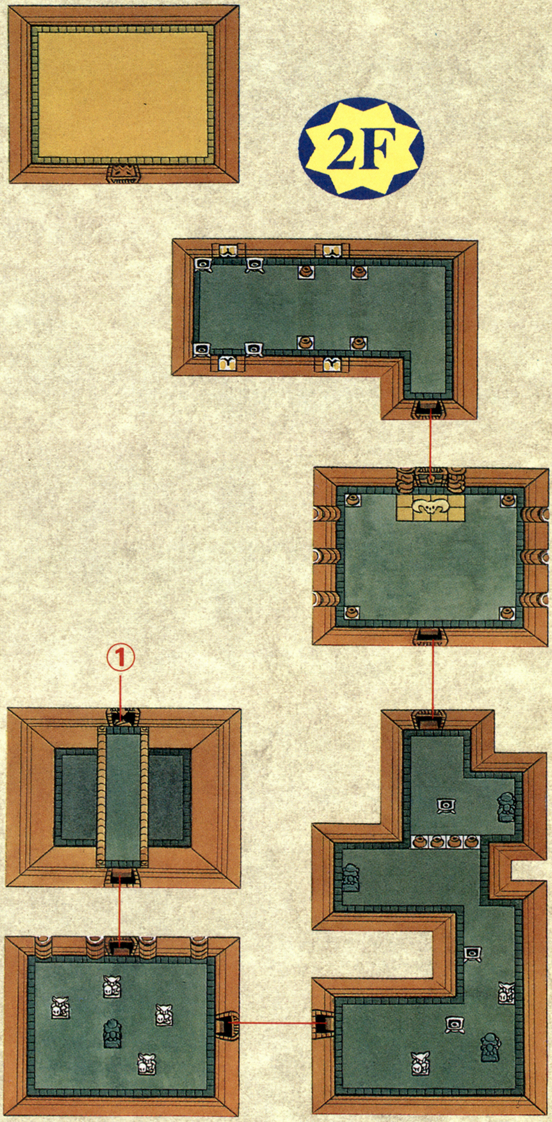




▲外から回ったりと、トリッキーなダンジョンだったがそれも終わり。ボス部屋は近い

ふたつの入り口

砂漠の神殿のボス部屋へ行くためには一度外へ出なくてはならない。ダンジョンマップだけを見ていたのではわからないトリックだ。こういった仕掛けはこのあとのダンジョンにも出てくる。入り口が複数あるダンジョンでは、まず外へ出てみよう。

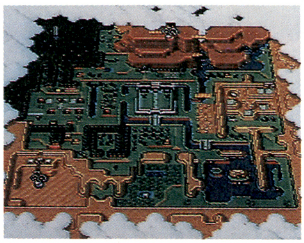

2F
①

砂漠の神殿
第2の紋章を求めて

砂漠を抜けてやっとたどりついた神殿だが、入り口は奇妙な石像でふさがれている。広場の中央にある石板を読んでみても意味不明だ。まずはこの秘密から解いていこう。

次の紋章のありかは

東の神殿をあとにして、まず向かうべきところはハイリア湖の東の洞窟だろう。サハスラーラの話によると、そこに「重要なアイテム」が隠されているらしいではないか。そのあとにマップを見て、第2の紋章のありかへと向かおう。



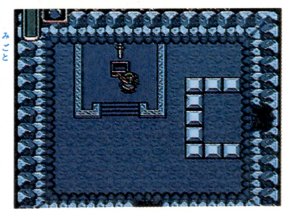
◀長老サハスラーラは地図に行き先を示してくれた

草原のほこら

ハイリア湖の東へと向かうには、湖を大きくぐるりと回っていかなくてはならない。思ったより遠い道のりを経てたどりついた東の洞窟だが、中は行き止まりで宝箱をとることができない。これは何かうまい手を考えなくては…。ここで注目するのは洞窟入り口の左側だ。岩壁に何やらひびのようなものがあるのに気づくだろう。ここはばくだんを使ってみよう。秘密の入り口が姿をあらわすぞ。



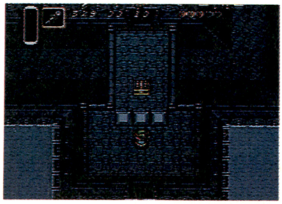
◀やっとたどりついた湖の東の洞窟だが、なんか様子がおかしい



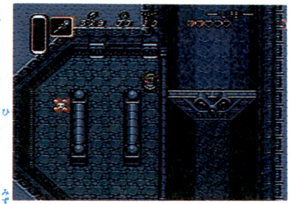
▶見事、アイスロッドを手に入れたぞ。爆弾のない人はまたこよう

アイスロッドのありか

心強いアイテム「アイスロッド」を手に入れて、めざすは砂漠の神殿！　だがその途中にちょっと草原のほこらによってみよう。中に入ってみると、ブロックがならんでいて、その先へと進めないようになっている。いつものように動かして通り抜けてもよいが、それでは宝箱が取れなくなるし、宝箱を取ると奥へいけない。ここではいったん外に出て、ブロックの位置がリセットされるのを待とう。中に入るとまたレバーの仕掛けが！



◀また出ましたブロックイズ。だけど今度のは単純なようで難しい



▶どちらかを引っぱると水が流れだす。これだけ？と思わず、外へ出てみよう

ヘンなおじさん



▶へんなおじさん。あとでまた会うこともあるかも？

砂漠の入り口付近に座り込みをしている男がいる。そばの立て札を無視して話しかけてみると怒ってあとをつけまわしてくるが、洞窟に入ることができないこと以外は害はないし、まあいいか。どうしてもうざったいという人はスクロールしてみよう。

砂漠へ……行くまえに

砂漠の入り口からさきはハードな展開が待っている。準備ばんたん整っているかな？　体力が落ちているなら砂漠の入り口の手前にある洞窟へ寄ってみるといいぞ。

妖精がいて体力を最大限に回復してくれる。これで砂漠の神殿へと向かう準備ができただろう。

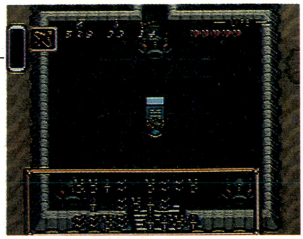


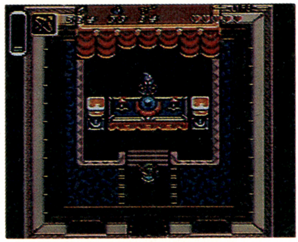
▲洞窟を見つけたら欠かさず入ってみよう

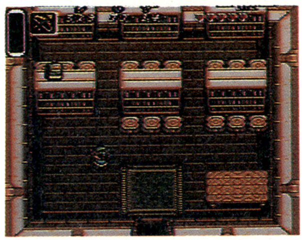
石板の謎

砂漠の神殿の入り口は奇妙な石像によって閉ざされていて、それ以外の入り口はなさそうだ。中に入るためのヒントは、どうやら広場の中央の石板にありそうだ。しかし石板に刻んである文字は古代文字らしく、どうにも読むことができない。

砂漠のはずれにある洞窟に行くと老人が住んでいて、この石板について教えてくれた。どうやら石板に刻まれた文字は古代ハイラル文字らしい。それを読むためには「ムドラの書」が必要だという。そういえばカカリコ村のはずれに図書館のような建て物があったような……。ペガサスの靴をうまく使ってムドラの書を手に入れることができたら、石板の前で使ってみよう。きっと道が開けるはずだ。


◀石板に刻まれた文字は読むことのできないものだった


▶困ったときはうらない屋に行ってみよう。いい情報をくれる


◀村の外れの図書館にそれっぽい本が。どうやって取ろうか?

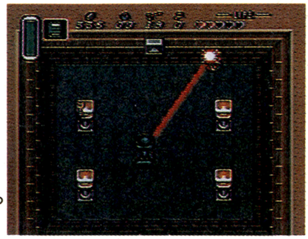
砂の中から攻撃が!

砂漠の神殿はその名のとおり内部も砂漠状になっており、モンスターは砂に潜りながら近づき、攻撃してくる。中には火をはいてくるものや、アリジゴクのようなこちらの身動きを封じるものもいる。これらのモンスターたちは地上に姿をあらわしている短い時間の内に倒さなくてはならない。攻撃のタイミングが大事だ。


▲砂の中からの攻撃に注意しながら進め。攻撃はタイミングがすべてだ

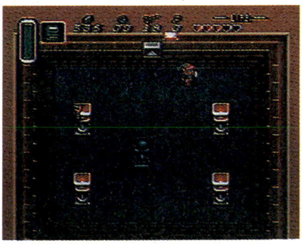
レーザー攻撃に注意

このダンジョンの敵の中でも厄介なのは、一見、彫像のように見えるビムというトラップである。ぐるぐるとセンサーが回っており、これに捉えられると、光線を撃たれてしまう。同じところには長時間とどまっていられない。ビムの回転と逆方向に回るとよい。



◀ビムを倒すことができない。とにかく逃げるしかない

カギがひっかかっている？



▶ビムの回転と逆方向に回り込みスキをねらって体当たりだ

カギを見つけたのはいいが、どうもへんなところにひっかかっているようだ。これを取るにはどうしたらよいのだろうか？　答えは簡単、ムドラの書を取った時の要領でやれば一発だ。ただし、うっとうしいビムには十分気をつけよう！

ヘンな音の正体

神殿の右寄りを歩いていると、どこからか奇妙な「どす、どす」といったふうな音が響いてくる。どうやらこれはカギのかかったトビラの向こうから聞こえてくるようだ。カギを入手したらさっそくこの正体をさぐりにいこう。トビラの向こうのビムの部屋を抜けると、広い部屋に出る。壁に動く砲台があって、その発車音こそ、さっきの怪しい音だったのだ。広い部屋を駆け抜けると、宝箱があるぞ。



◀左右からとんでくるタマをよけながら駆け抜けろ！



▶宝箱発見！　苦労したかいがあったというものだ

もうひとつの入り口

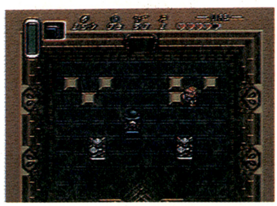
神殿をさまよっていると、このダンジョンにはいくつかの入り口があることがわかる。この意味に気づくかどうかが、このダンジョンの攻略のポイント。ある程度までを攻略してマップを入手したとき、行くことのできない部分があるのに気づくだろう。実はこのダンジョンは外でつながっている。ダンジョンの左側の出口からいったん外に出れば、上の方に岩に囲まれたもうひとつの入り口が見えるはずだ。アイテムでこの岩をどければ中に入れる。

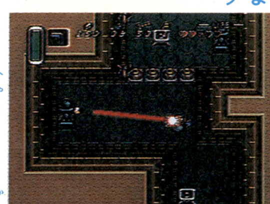

◀どうやらこのダンジョンにはいくつもの入り口があるようだ


▶ダンジョンのどこかにあるパワーグラブを手にしないと、先へは進めない

とにかく駆けぬけろ！

もうひとつの入り口から入ると、トビラの閉まった部屋があり、やっかいなビムが目を光らせている。ここのトビラはブロックを動かすことによって開けることができる。どのブロックが動かせるのか探すときも、ビムと逆回転に動いていけばうまくやりすごせるだろう。あちこちに配置されたビムが狙っているので、この先の部屋はとにかく駆け抜けるしかない。特に縦長の部屋では、やりすごしたあとのビムにも注意しなければいけない。スクロールアウトしたあとも光線はとんでくるのだ。その上、つきあたりのトビラを開けるのに小さいカギがいる。カギはトビラ手前の4つ並んだツボのどれかに隠れている。気をつけて取れ！

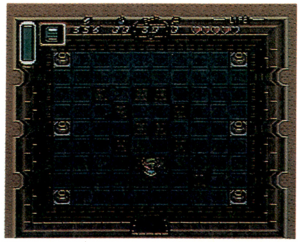

◀ビムのレーザー光線をよけながらのパズルはちとツライかも


▶この部屋はとにかく駆け抜けるしかない。ビムは倒せないのだ

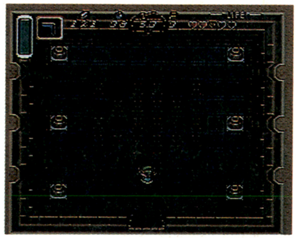

◀なあんと、トビラにはカギが！ せっかく走り抜けたのになあ……

空飛ぶタイルの攻撃

部屋に入ると床のタイルが浮き上がり、ビュンビュンとんでくるトラップだ。正面のトビラにはカギがかかっているし、つぎつぎに襲ってくるタイルから逃げ切るのは難しい。この攻撃は１ケ所にとどまって、１枚づつタイルを叩き落として防ぐといい。タイルの枚数は決まっていて、うまくやり過ごしたあとで、カギを探すといいだろう。一番いいのは、部屋に入ったらそのままトビラの位置で動かずにいること。そこにいればタイルの攻撃を受けずにすむのだ。ひと通りの攻撃が終わってから部屋の中へと入っていこう。



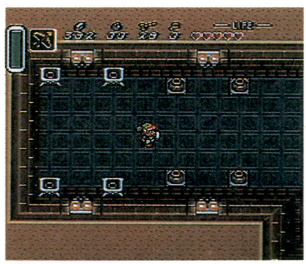
◀これまたやっかいな敵、床がビュンビュン飛んでくるのだ



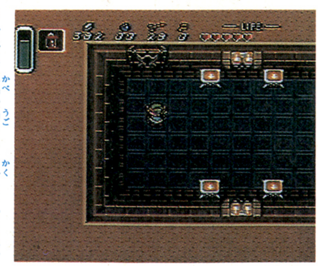
▶床のとんだ跡はこんなふうにアヤシイ模様ができる

あれ？　行き止まり!?

数々のトラップをくぐり抜けて、ようやくボス部屋の前まできたというのに、通路はここで終わっているではないか。マップで見たところ、まちがいなくこの先にボス部屋があるはずなのだが……。この部屋には何か仕掛けがあるはずだ、と思ったきみはゼルダ的思考ができている。こういう時は、とにかく何でもやってみよう。ムドラの書を使ってみるのもよし、矢を射るもよい、だ。思考錯誤の中から答えが見つかったときのうれしさはたまらないものがある。それでもわからなかった人のためにヒントを出しておくぞ。とうろうに気をつけろ！



◀せっかくここまできたのに行き止まりだなんて……



▶おお、壁が動いて隠しトビラがあらわれた！

3匹のボス

砂漠の神殿もついにクライマックスをむかえる。このダンジョンの最深部で勇者をまちかまえていたボスは3匹だ。砂から砂へジャンプしながらおそいかかってくる。ボス攻略で気をつけなくてはならないのは、ジャンプする直前に四方に巻き散らす砂のかたまりである。ただ、この砂のかたまりの飛び方には法則性があり、一定の角度で四方に飛び散るので、うまく逃げ回りながら剣と弓矢を使って、1匹づつ倒していけばいい。回転斬りも有効だ。3匹まとめて相手にすると、どいつにどれだけダメージを与えたのかわからなくなり、非常にカタい敵キャラに思えてしまうが、実際は、それほど手強い敵ではない。それと、残り1匹になると飛びだしてくるときに飛び散る砂のかたまりの数が増える。これにも決まった角度があるのでうまく法則を見つけ、飛びだすのを待ってから倒すようにしよう。



◀砂から飛び出してくるボスたちの弱点は頭部だ



▶飛び散る砂のかたまりに注意しよう！



▲倒すことができたぞ！

ハートを見落とすな



▶ハートのかけらはいつも意表をついたところにあるぞ

ダンジョンの出口のひとつから外に出て、そのまま歩いていくと、意外なところでハートのかけらが見つかる。ダンジョンに入る前に見つけていて、取れなくて悔しい思いをした人もいるかもしれない。とにかく重要なアイテムだ。忘れずに取っておこう。

ヘラの塔

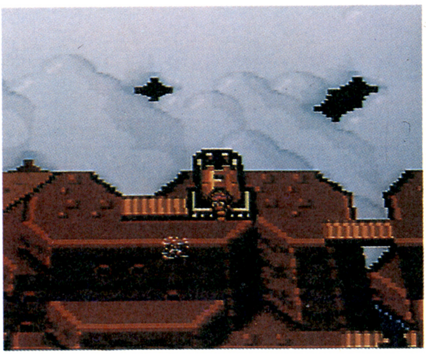
MOUNTAIN TOWER

たどり着くのも大変な最後の難関。知恵を駆使して紋章を手に入れ、知恵を司る者の資格を得られるだろうか？

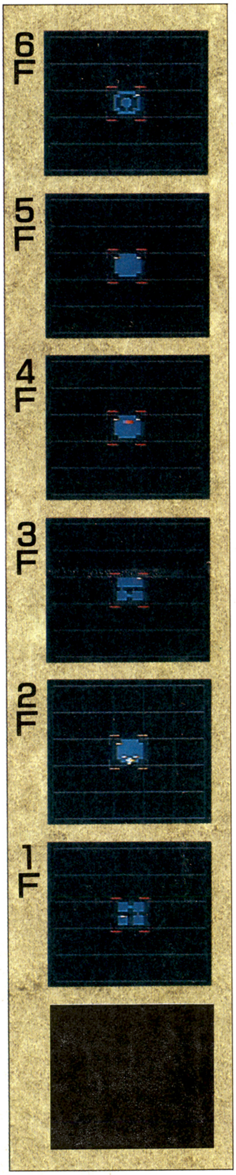
いよいよ3つめの紋章だ。ここまでで数々の経験を積んで、かなりの成長をとげてきただろう。

最後の紋章が眠るヘラの塔はハイリア国の北側にそびえるヘブラ山の頂上にある。ここへはたどり着くだけでも大変な道のりがある。

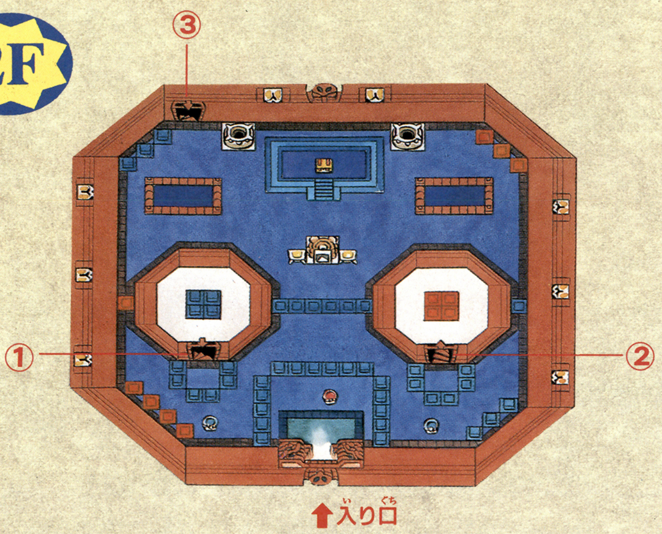
しかし「勇気の紋章」「力の紋章」そしてここに眠る「知恵の紋章」がそろって、はじめて勇者を名乗ることができるのだ。そして唯一アグニムを倒すことのできる聖なる剣「マスターソード」を手に入れることができるのは、この3つの紋章を集めることのできた勇者だけなのだ。みごと最後の紋章を手にいれて、悪の司祭アグニムの野望をうち砕くのだ！



◀最後の紋章の眠るヘラの塔へは洞窟を通り抜けなくてはいけない

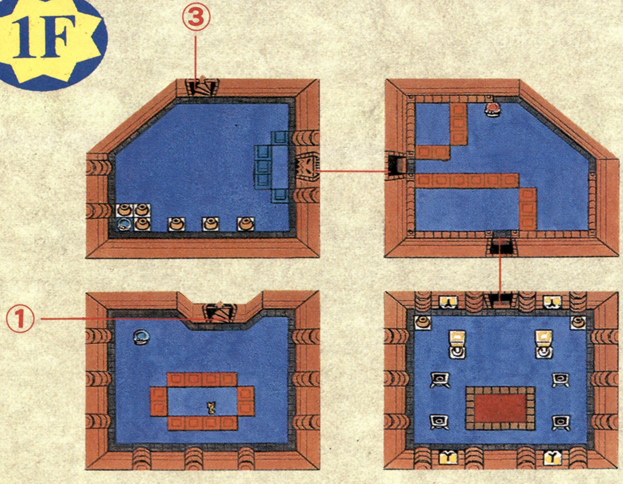


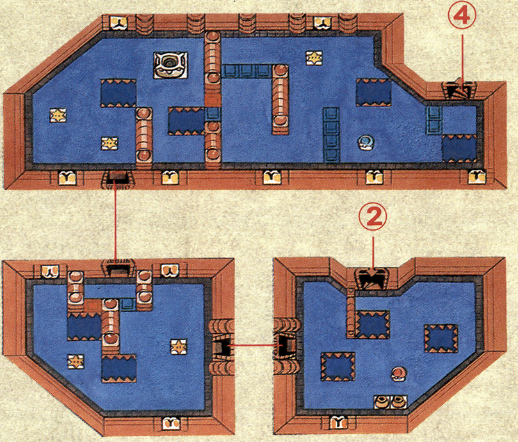
2F



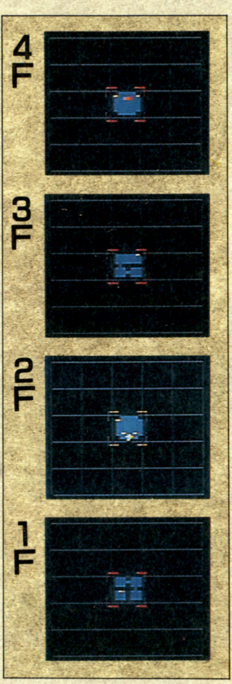
★マップ上の同じ階のつながりはアルファベットで、階段のつながりは数字であらわしています（例：①と①、Ⓐと Ⓐはつながっている）。

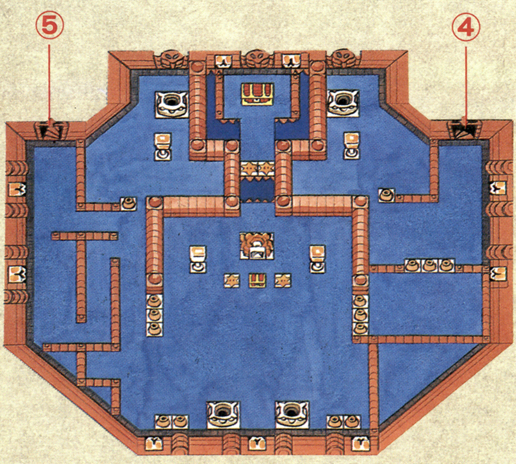
1F





3F





4F

5F



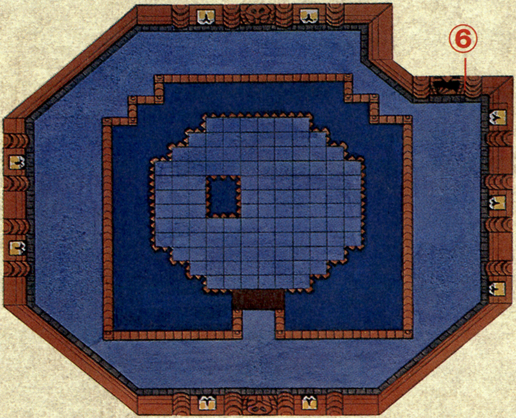
デッドロックの倒し方？

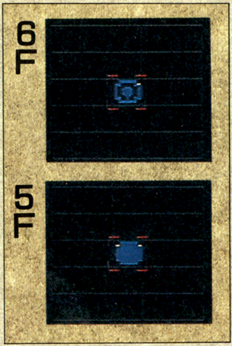
ヘブラ山にいるモンスター、デッドロック。ちょろちょろと走り回り、攻撃すると岩になってしまう。だが放っておくとまた岩から元の姿に戻ってしまう。こいつを倒すには魔法屋のおばあさんにつくってもらった魔法の粉を使うといいのだ。粉をかけるとなんとスライムになってしまう。この姿にしたあとは剣でOK。

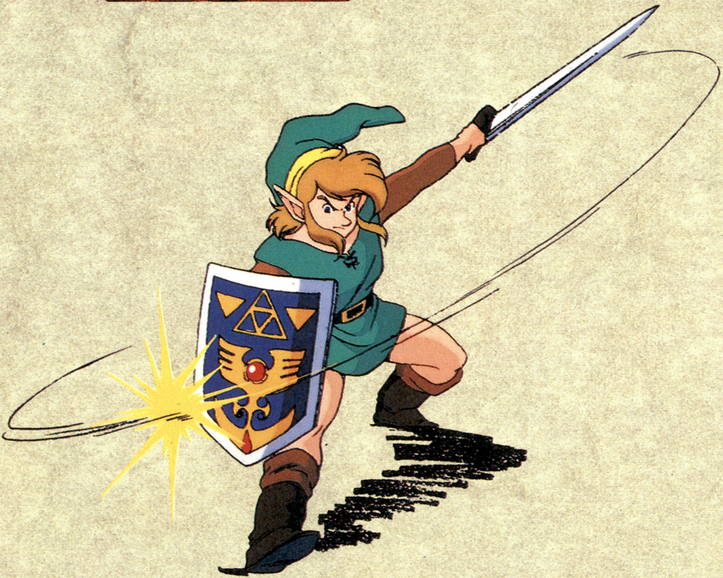


▲リスみたいなデッドロック。チョロチョロと目障りだが普通の方法では倒せない！

6F







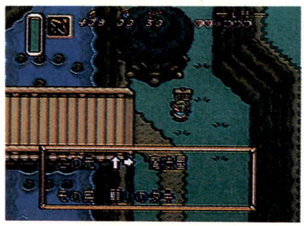
ヘラの塔

メガネ岩の謎を解け!

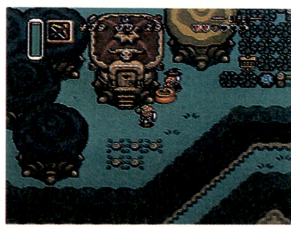
このダンジョンから登場するクリスタルスイッチと星模様の床はどちらも今後とも登場する重要な仕掛けなのでここで仕組みを理解しておこう。

ヘラの塔へ行く前に

ヘラの塔に行く前にすこしハイラル国の中を探検してみよう。いままで行きそびれていたところや新しいアイテム（ペガサスの靴やパワーグローブ）を使うことによって行けるようになったところなども見落とさないようにしたい。覚えておくと便利なところとして魔法屋がある。ハイラル城の北東にあるこの魔法屋ではビンに入れて使う薬が3種類売っている。体力だけならば無料でフルゲージまで復活してくれるという便利なお店だ。ヘラの塔に行く前にはかならず寄って薬を仕入れておくといい。また、パワークラブがあれば教会の脇にあるお墓へと入って行けるだろうが、その中身はなんとホネだったりして多少、墓荒らしの罪悪感に襲われるが、根気よく調べていくと思いがけないものが……。



◀魔法屋は覚えておくと便利だ。その奥には願いの滝も

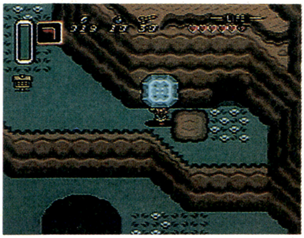


▶魔法のきのこをもっていたらこのおばあさんに渡そう

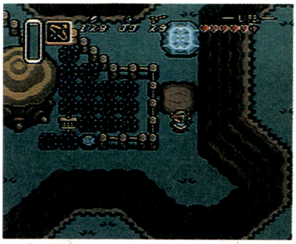


◀墓石を動かすと中にはガイコツがあったりしてシュール

パワーグラブの効用



▶こーんなに大きい石も持ち上げることができちゃうのだ

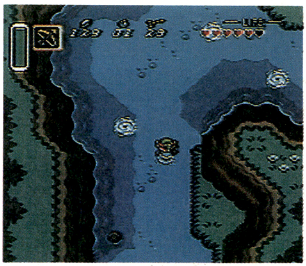


◀その上投げつけることだってできて、破壊力ばつぐん！

砂漠の神殿で手にいれたパワーグラブをはめると、いままで持ち上げることのできなかった石が持ち上げられるようになる。これによっていままで岩が邪魔で行けなかったところにも行けるようになるだろう。ただ、パワーグラブをはめても、黒い岩は持ち上げることはできない。岩の下には隠れた入り口などがあったりするので、とりあえず岩はひととおり持ち上げてみよう。また、草やツボなどのように敵に投げつけて攻撃することもできる。草よりもカタくてフィールドでは頼りになる武器なのだ。

ゾーラを探すのだ

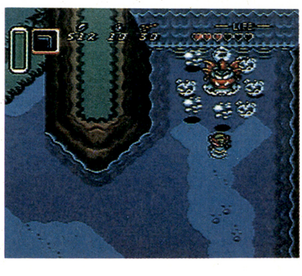
魔法屋の脇を抜けて、川を上流へとのぼっていくと、ゾーラたちの巣と呼ばれるところに来る。そのさらに奥にゾーラたちの親玉、ギングゾーラの住む滝ツボがある。ここでキングゾーラから足ひれを買うことができる。しかしその値段は非常に高く、手持ちの金では買うことができないかもしれない。お金が足りなかったらまた後で来よう。



◀ゾーラの巣にはゾーラがいっぱいいるのだ。あたりまえか



▶キングゾーラにお金を払うと秘密のワープゾーンを使わせてくれる。便利！



▶でました、キングゾーラ。水かきを売ってもらおう

女神さまはどこに……？

ゾーラの巣の手前にある願いの滝はその中に入っていくことができる。中には泉が沸いていて、そこにアイテムを投げ込むと、どこかで聞いた様な話だが、女神さまがあらわれて、「これを落としたのはあなたですか？」と聞いてくる。投げ込むアイテムによって、その後の展開は変わってくる。それが特定のアイテムならば、そのアイテムをパワーアップしてくれるぞ。それ以外のものを投げ込んでも「もう落としちゃだめよ」と、そのまま返してくれるだけ。何度投げ込んでもアイテムがなくなってしまうことはないから、安心していろいろ試してみよう。

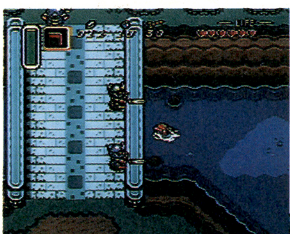


◀なんと滝の中へ入っていくことができるのだ



▲アイテムを投げ込むと女神さまが姿をあらわす。どんなお願いをしようかな

こんなところに隠れキャラ？



◀水かきがあればこんなところにも行ける



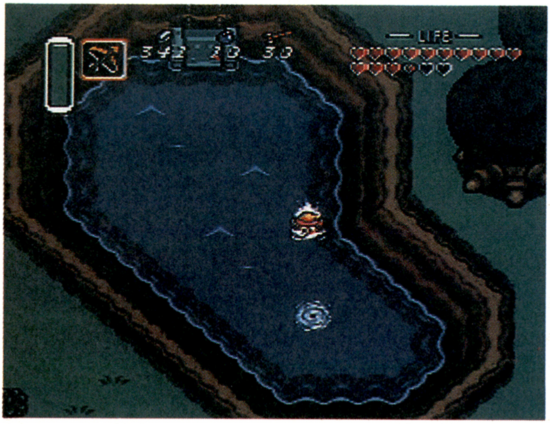
▶おやおや、こんなところに人がいる

キングゾーラから水かきを買うこうとができたら、それを使って、あちこちを探検してみよう。ワープゾーンなども利用してみるといい。ただ、足のつかない所で泳いでいるときは攻撃ができないから、ゾーラたちが攻撃してきたら逃げるしかないので気をつけよう。

すいすいと泳いで大きな橋の下をくぐってみると、あれ？　こんなところにレゲエのおじさんがいるぞ。近づいて話しかけてみると、なんとビンをくれた。これで手持ちのビンは３つになったはずだ。

ゾーラの秘密のワープゾーンだ!!

キングゾーラから使用を許された便利なワープゾーンは全部で6ケ所ある。これは水面にできたうずまきからうずまきへと移動できるもので、6ケ所のうずまきは3つの出入り口になっていて、それぞれ特定の場所に移動することができる。



ヘブラ山へ登れ!!



▶どうやらヘブラ山は危険な所らしい



▲パワーグラブの力で大きな岩をどけてヘブラ山への洞窟へと入っていくのだ

あちこちに隠されたアイテムをあらかた集めたら、いよいよつぎのダンジョン、第三の紋章が眠るヘラの塔があるヘブラ山へと向おう。教会のわきにある木こり兄弟のいる広場がある。この兄弟と話をしてみたり、あたりを調べてみるといいかもしれない。また、この先にある迷いの森には、今は入ってもあまり得るものはない。紋章をそろえたらまた来よう。木こりの家の手前にヘブラ山へ通じる洞窟がある。しかし、ここへは大きな岩が邪魔で入れないようになっている。でもパワーグラブがあればこの岩もどかすことができるので平気だ。洞窟を抜ければもうすぐヘラの塔だ。

迷子の老人

大きな岩をどけてヘブラ山へと続く洞窟を進んでいくと、途中でカンテラをなくして困っている老人に出会う。話を聞くとこのおじいさんも賢者の末裔らしい。いろいろと説教をしはじめるのには困ったものだが、迷路のような洞窟の道案内をしてくれたうえに、家まで連れていってあげると不思議議な アイテム「マジカルミラー」をくれるのだ。さらにおじいさんの家に訪れるたびに体力を回復してくれるという特典付きだ。人助けはしておいて損はないのだ。



◀洞窟の中で出会うおじいさん。説教クサイ





▲おじいさんはマジカルミラーをくれたり体力を回復してくれたりと親切だ

ヘブラ山は大迷宮



▶ヘブラ山の頂上にあるワープゾーン。2つの世界をつなぐ

ヘブラ山にはいくつかの迷宮のような洞窟がある。中には宝箱などがかなりあるから、お金が少ないときなどは探さくしてみるのもいいだろう。これら以外にもヘブラ山自体が複雑な迷路のようになっている。うまいこと、はしごをつたって頂上まで出よう。

メガネ岩とワープゾーン

ヘブラ山の頂上についたのはいいが、地形の問題でヘラの塔へはいけない。なにか仕掛けがあるだろうと歩き回っていると、なにやら見たことのない魔法陣のような模様が地面に刻まれているのに気づくはず。この模様こそアグニムがこの世界とつなごうとしてい↗



◀あやしげなモンスターが追いかけっこしている

るもうひとつの世界、そう、闇の世界へ移動することのできるワープゾーンなのだ。闇の世界に入った人間はその姿を別の何かに変えられてしまう。そうすると行動にも制限ができてしまい、実に不便だ。いったいこのヘンな世界は何なのだろうか？



◀あやしいモンスターがおっかけっこしているようだが……

ここでカガミ





▶カガミをうまく使えば今まで行けなかったところへ行けるようになる

追いかけっこをしている不思議な生物に話を聞くと、「ムーンパールとよばれる水晶を手に入れれば、闇世界でも姿が変わらなくてすむ」と教えてくれた。とはいえウサギのカッコウのままではいかんともしがたい。実はおじいさんからもらったマジカルミラーを使うと、もとの世界へと帰ることができるのだ。表の世界と闇の世界は表裏一体で、実によく似た地形をしているが、所々で微妙に違っている。この特徴を利用し、闇の世界を経由すれば、ヘラの塔にたどりつけるはずだ。

エーテルのメダル

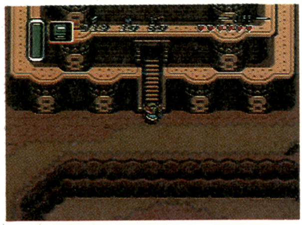


▶石板に刻まれた文字は例の古代文字。ということはムドラの書の出番だ

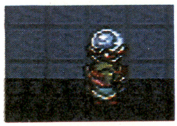
ヘラの塔の左側にある吊り橋をわたって行くとどこかで見たような石板が見つかる。これにも古代文字が刻まれており、もちろんムドラの書を使えば読むことができる。どうやらマスターソードをかかげると魔法のアイテムが手に入るらしい。紋章をそろえ、マスターソードを入手したら、もう一度この地をおとずれてみよう。

いよいよヘラの塔だ！

ヘラの塔にはこれまでのダンジョンには存在しなかったクリスタルスイッチという新しい仕掛けが随所であらわれる。これはひとつのスイッチを切り替えるとダンジョン内のすべてのスイッチが切り替わるというもので、クリスタルを赤くしておくか青にしておくかで、ずっと先の部屋での戦闘にも大きくかかわってくるといったものなのだ。これに絡んで星印の動く床といった仕掛けも登場する。このダンジョンをうまくクリアできるか否かは、このクリスタルのスイッチングにかかってくると言ってもいいだろう。

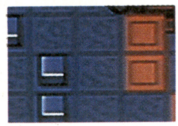


◀ついに最後の紋章の眠るヘラの塔についた



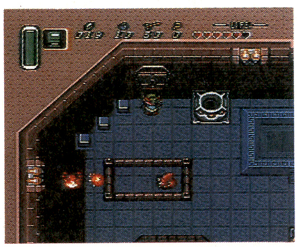




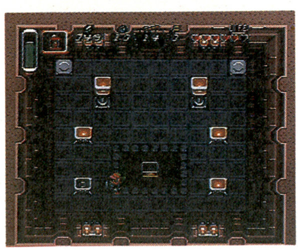


まずはカギを入手

クリスタルスイッチをうまく操作しながら入り口のあるフロアを進んでいくと、宝箱や閉じ込められたモンスター、そしてカギのかかったトビラがある。その奥は床のタイルが飛んでくる例のトラップがある。ここでは以前のように入り口で待ってはいられない。とにかく1枚1枚叩き落としていくしかない。その先には、いかにもそれらしげなとうろうが4つある小さな部屋がある。これは例のあのパターンではないだろうか……。そのとおり。次々ととうろうに火を灯せば、ほら、宝箱があらわれた。中身は待望のカギだ。



◀どこかでカギを手に入れなくては……



▶いつものようにとうろうに火をつけて……

攻撃の反動に注意

このダンジョンにいる敵の中でもかなりのクセモノといえるのがこのポーンたちだろう。こいつらに剣で切りつけると、攻撃したほうもそのショックではじき飛ばされてしまうのだ。あちこちに穴の開いたこのダンジョンではなかなかこれがやっかいで、なれるまでには何度かははじき落とされてしまうかもしれない。

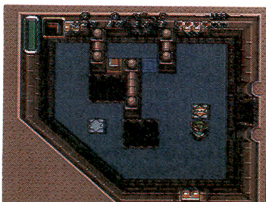


◀ポーンは避けるか、穴に落とすかして、真っ向から対決することを控えよう

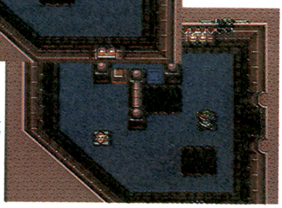


▶逆にはじき飛ばされてしまい、運悪く穴に落ちてしまった……

星印の床は要チェック！



◀星印の床とクリスタルスイッチの関係が重要

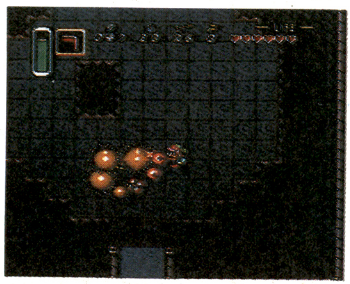


▶よく考えてスイッチを操作しないとあとで困るぞ

クリスタルスイッチとならんで、トリッキーな仕掛けがこの星印の床。上に乗ると、穴の形が変わる、不思議な床だ。一部クリスタルスイッチとこの床を併用しないと通り抜けられない所がある。これをうまく利用して、モンスターを落としてしまうといった高等戦術もあるし、この床を使って、下に落ちる位置を調節しないと入手できないアイテムなどもあるぞ。

ここから落ちると……

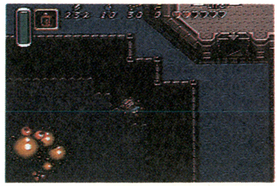
ダンジョンのあちこちにある穴からわざと落ちてみるというのも面白いだろう。ときどき面白い仕掛けの発見や思いがけない成功につながることもある。とにかくできそうなことはなんでもやってみよう。思いがけないこのゲームの奥深さに触れることができるかも知れない。



◀細かい仕掛けも気づくと楽しい

ボスはカタいぞ！

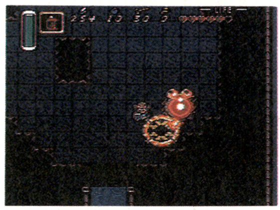
最上階のボス、デグテールとの対決は、まわりが落とし穴になっている島状のものが用意されている。ぐるぐると高スピードで移動するボスとの対決はなかなか大変なものだ。というのもデグテールのこうらは非常に堅く、剣どころか弓の攻撃さえも受け付けないのだ。こいつを倒すには体のどこかにある弱点を見つけ、何度もそこだけを攻撃しなくてはならない。そのうえ、戦闘を繰り広げるステージのまわりは落とし穴になっている。はじき飛ばされて下の階に落とされてしまうと、それまでにボスに与えたダメージが取り消しになり、またいちからの戦いとなってしまう。まずは弱点を見つけださなくては……。



◀デグテールはカタい。はじき飛ばされると下の階へ落とされちゃう

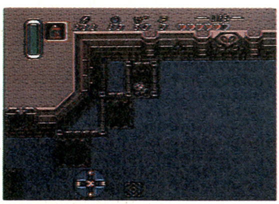


▶テールの親玉？　こいつには弱点への回転斬りが有効なのだ

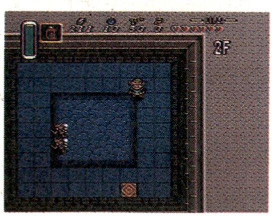


◀デグテールってくらいだから弱点はテールだったりして……

秘密のパワーアップ



▶ピンチになったらすかさずここから落ちる。きっといいことがあるぞ



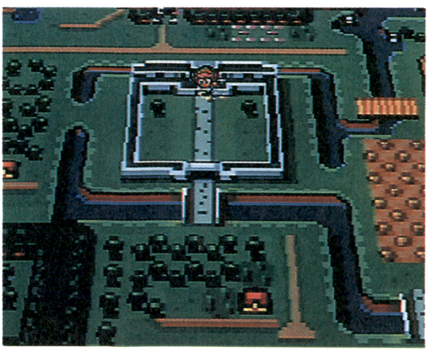
◀さあ！　ライフを補給しよう。ほーら、妖精ちゃんまってよーん

ボスとの戦いは長期戦になり、ライフも５Ｆにあるツボの中のハートだけでは足りないかも知れない。そういう時に５Ｆの左上の穴から落ちるといい。次々とツボをつたって下の階へと落ちつづけ、やがて地図にない妖精のいる部屋につくのだ。ここでライフを満タンまで補充し、ワープタイルにのれば再び５Ｆへと戻ることができる。これは何度でもできる。ただし一度ダンジョンを出たことになるので倒したはずのモンスター達も復活しているぞ。

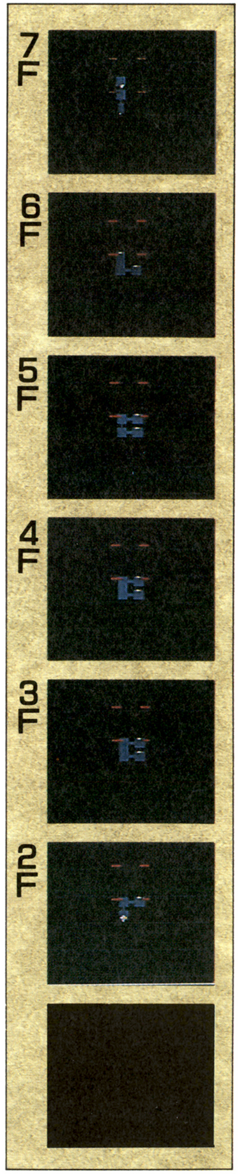
司祭の塔
CASTLE DUNGEON

永らく栄華をほこったハイラル王家の城も、悪の司祭アグニムによって牙城と変わり果てていた……

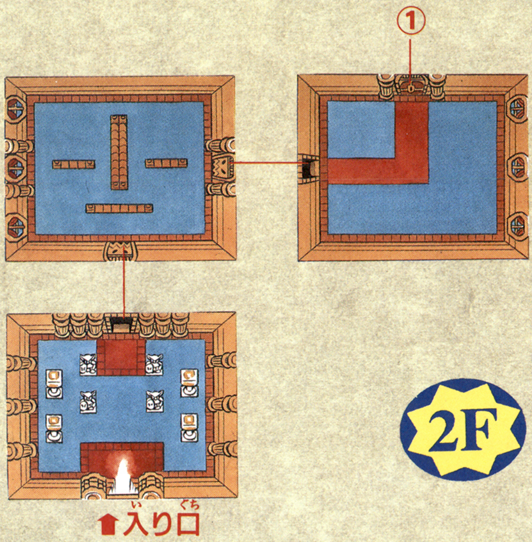
マスターソードを手に入れたなら、ハイラル城へと急ごう。司祭アグニムは教会からゼルダ姫を連れ去り、ハイラル城の最上階に監禁しているらしい。７人の賢者の血を引く娘たちのうちすでに６人が捉えられ、アグニムによって闇の世界へと連れ去られている。このままゼルダ姫がいけにえとして闇の世界へと連れ去られてしまうと、封印は解け、この世界までもが闇に閉ざされてしまう。その前になんとかゼルダ姫を助け出さなくてはならない。ハイラル城の２階のバルコニーにある魔法の力で封印されたトビラをマスターソードの力で破ると、その先はアグニムに操られた兵士たちが待ちうけている。その先にはアグニムが……。



◀この前お城に行ったときには入れなかったトビラ。アグニムの元へ行くぞ！



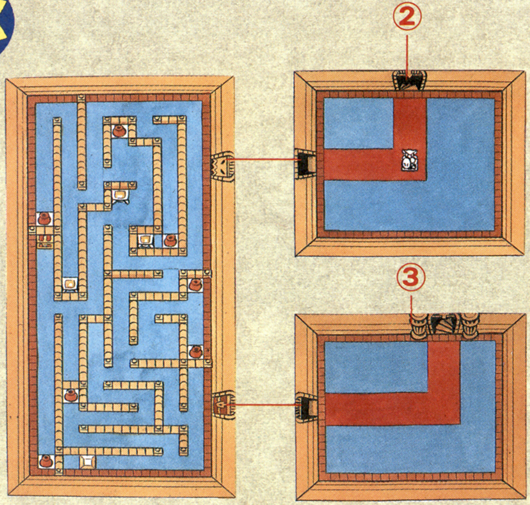
CASTLE DUNGEON

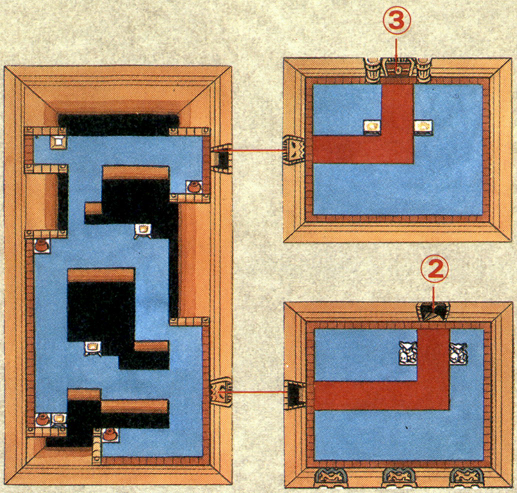


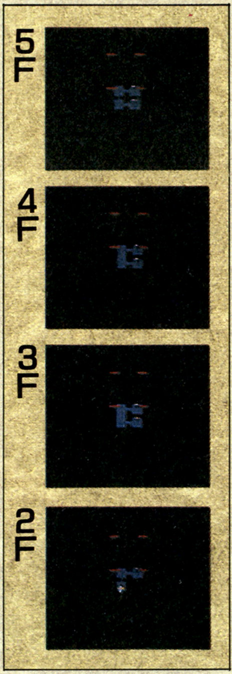
2F

★マップ上の同じ階のつながりはアルファベットで、階段のつながりは数字であらわしています（例：①と①、Ⓐと Ⓐはつながっている）。

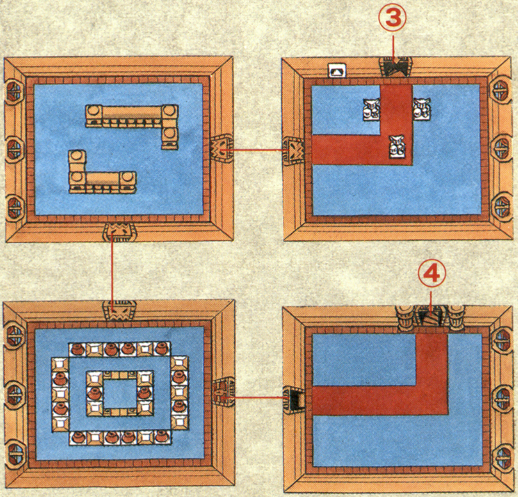
3F



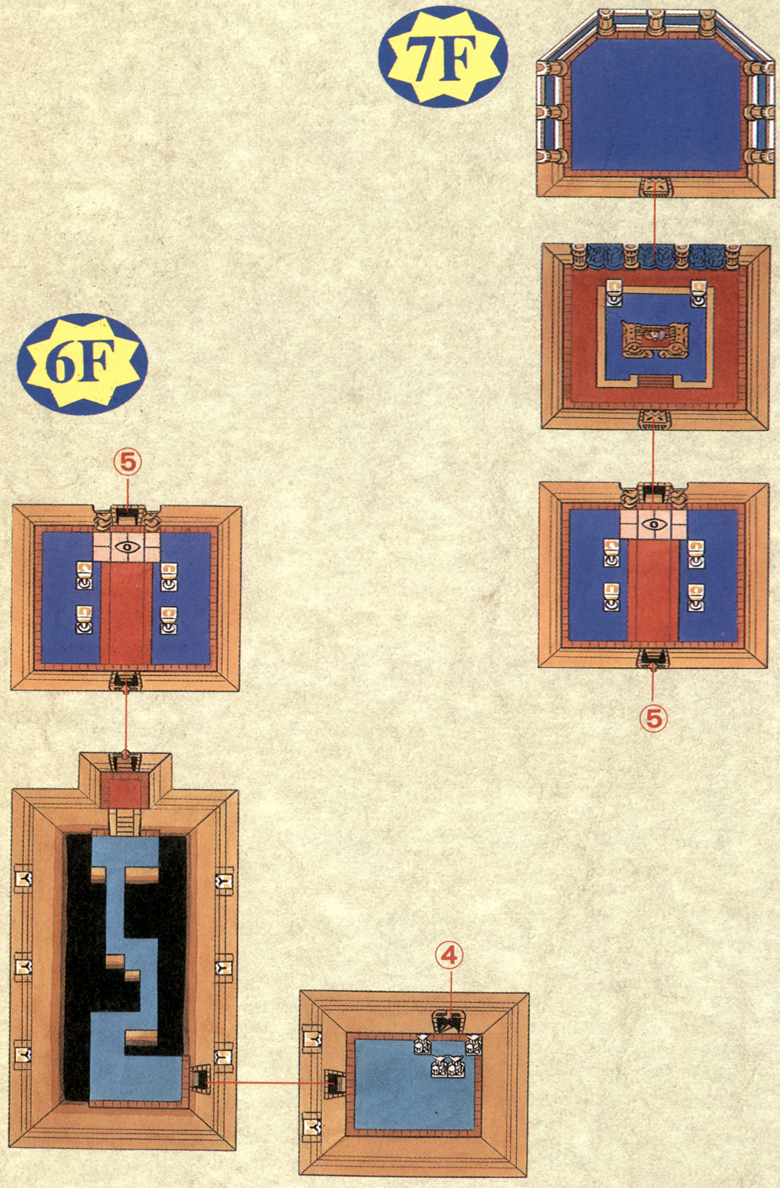




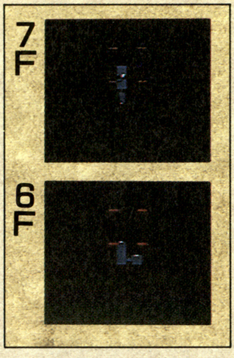
4F



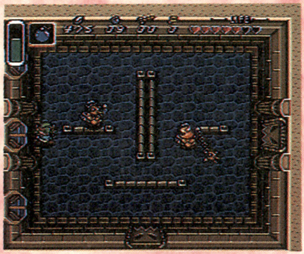
5F


7F
6F
5
5
4

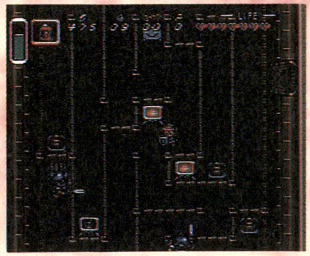




想像以上にハードな展開！



▶城を守っていた兵士達はアグニムに操られているのだろうか？



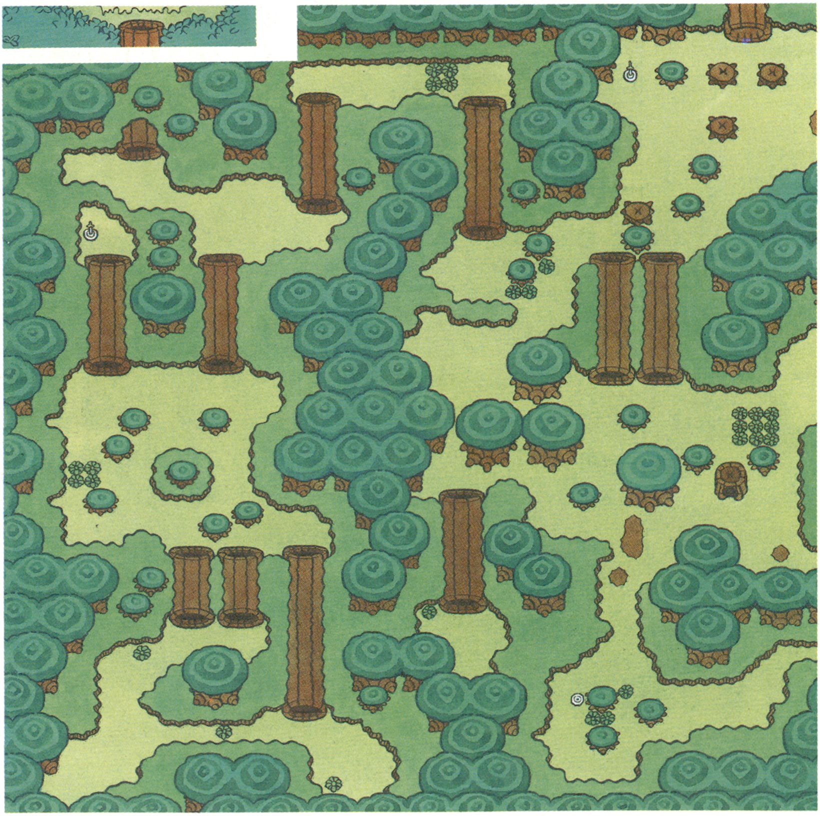
◀塔の中には迷路のような部屋もあるが基本的には1本道だ

ハイラル城の中で出会う敵たちはアグニムの魔力に操られている、元はハンリア国の兵士たちである。最初に出会うのは、前に姫を助け出したときにいた鉄球兵士。今回は2匹も登場しているうえに、前よりも強力な防御力を持つ金色のヨロイを着こんでいる。このようにこの塔内で出会う兵士たちはいままでのやつらとはひと味ちがう。さしずめ昔は王の親衛隊だったエリート兵士たちなのだろう。甘く見てはいけない。こいつらは集団で襲ってくるケースが多いぞ。こういうときこそ魔法だ！

まよいの森

マスターソードの伝説

3つの紋章を手にいれることができたら、迷いの森の奥で真の勇者を待っているマスターソードのもとへ急ごう。そして一刻も早くアグニムを倒すのだ！



3つの紋章がそろったら

ヘブラ山への入り口の近くに「まよいの森」と呼ばれる、いつも濃い霧につつまれた森がある。この奥に、動物たちの集う不思議な広場がある。それは広場の奥に整然と鎮座するあの剣のせいかもしれない。3つの紋章を手にした者しか引き抜くことのできないという伝説のマスターソードは、いま勇者の手で引き抜かれ、よみがえったのだ。剣の放つ聖なる光が、森を包んでいたあやしげな霧を吹き飛ばしていく。



◀伝説の聖剣らしい演出で登場するマスターソード

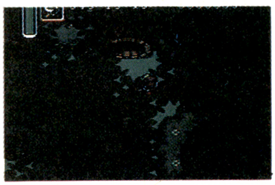


▶マスターソードの力で森の霧が晴れていく!!

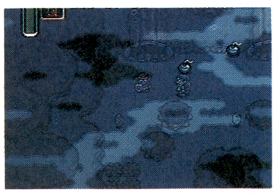


盗賊にご注意!?

勇者の手によってその力を解放されたマスターソードは森を包む霧がけちらした。が、だからといって悪が滅んだわけではない。まよいの森には盗賊が巣食っていて、通りかかる人々から、金銭やアイテムを奪っていく。こいつに体当たりされると持っているアイテムやルピーを落としてしまう。盗賊はやっつけることができないので、とにかく見かけたら逃げるしかない。森のどこかにある盗賊のアジトには、情報やアイテムがある。



▲盗賊に体当たりされると持っているアイテムがあちこちに飛び散る



▲霧が晴れても盗賊の暮らしが変わるわけではない

司祭の塔

アグニムを倒せ!!

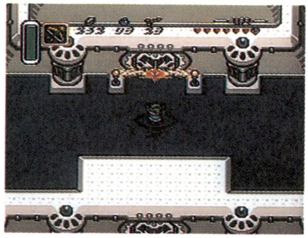
突然、頭にゼルダ姫の悲鳴が聞こえた。隠れていた教会に兵士達が押し入り、姫は再びアグニムの魔の手にさらわれてしまったのだ。ゼルダ姫が危ない、城へ急げ!!

城の2階からアグニムの塔へ

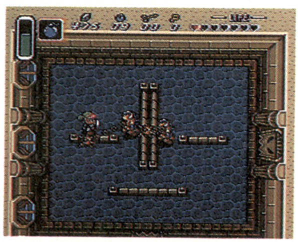
薬は持ったか!?

風雲急を告げる、とはこのことだろうか。ゼルダ姫はアグニムの兵に連れ去られてしまった。いそいで城へと向かうのもいいが、薬や弓矢といった装備はそろっているだろうか?

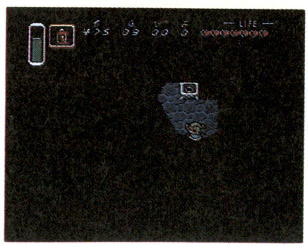
城の2階、アグニムの魔力で封印されていたトビラをやぶってからの、いわゆる「司祭の塔」は想像以上にハードなダンジョンだ。最上階で待つアグニムのところまでは螺旋状にのぼりつめていく1本道しかないので、迷ったりすることはないのだが、そこで待つ敵キャラはどれもみな、ひとくせもふたくせもあるやつらばかりだ。マスターソードはライフが満タンのときにはビーム攻撃ができるようになっている。これがないとこのダンジョンは非常にツライ。弓矢やアイスロッドなどと平行して使いながら進もう。



◀以前は太刀打ちできなかったアグニムの結界だが……



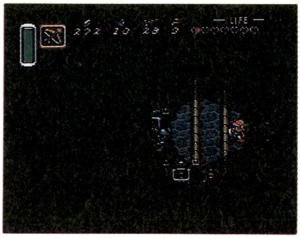
▶鉄球兵士が2匹。こいつら想像以上に手強いぞ



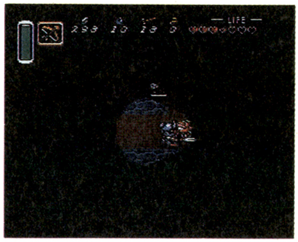
◀暗闇から敵があらわれる?こりゃあ薬でもなきゃキツイ!

⚜暗闇も強敵！

登場する敵キャラが手強いだけではなく、ダンジョンの中には何カ所か暗闇の部分がある。暗闇の中から手強い敵に、しかも複数で攻撃されるほどツラいものはない。とにかく早くとうろうを見つけだしてカンテラで火をつけよう。細い通路の両側は奈落の底、といったシチュエーションでさらに暗闇になっている部屋もあり、もはや闇さえも敵といってさしつかえないほどなのだ。とにかく部屋に入ったら最初にとうろうを探すべきだが、不用意に動くとすぐにやられてしまうので、慎重に行動しよう。

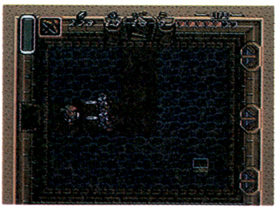


◀暗闇の戦闘はかなりキビシイな。とうろうを探さねば



▶これはピンチだ。暗闇恐怖症になりそう

⚜逃げるも兵法



▶さっさと通り抜けられるもんなら、こんなやつら無視していくぞ

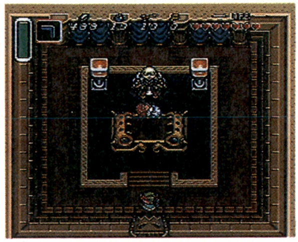


▲槍兵士、鉄球兵士、ヨロイ兵士のトリオ攻撃だなんて、こりゃ逃げるしかない

ライフが満タンであればビーム攻撃で何とかしのいで行けるが、一度攻撃をくらってしまうと、ビーム攻撃は不可能となる。そうなると、その先の展開はかなりつらくなる。魔法や弓のブーメラン、バクダンなどを駆使してもやはり辛いものがある。そういったときにもってこいの戦法がある。そう、逃げるのだ。ダンジョン内のいくつかの部屋は敵キャラがいるだけで、何のしかけもないといったものだ。そういう部屋はとにかく駆け抜けろ。いちいち敵の相手をしていたのではハートがいくつあってもたりないぞ。逃げるのも立派な戦法だ。

ゼルダ姫、最大のピンチ！

司祭の塔を最上階まで登りつめたところに宿敵アグニムはいる。アグニムはまさにその悪しき儀式の真最中だ。目の前にゼルダ姫を横たえて、その最後の仕上げに取りかからんとしているところだった。そしてたどり着いた勇者の前で、アグニムはゆうゆうと最後の呪文をとなえ、ゼルダ姫を闇の世界へと送り飛ばしてしまったのだ。そしてアグニム自身もどこへともなくその姿を消した。あわてて、あたりを探してみると、どうやらカーテンのうらに抜け道があるではないか。その先で、にっくきアグニムは待っていた。

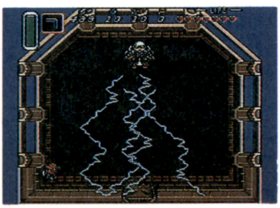


◀アグニムは目の前でゼルダ姫を闇の世界へと送り込む

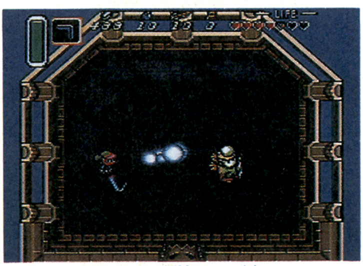


▶アグニムが消えたあたりを探してみると、カーテンの裏に…

アグニムを倒せ！



▶アグニムはこの位置に来たとき、いかずちの魔法を使う。はじによけよう



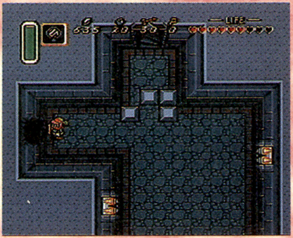
▲うまくアグニムの魔法をはね返せ！　バッティングの要領で、タイミングを計るのだ!!

ついにアグニムと対決だ。魔法力によってバリアーをはっているアグニムは通常の攻撃はきかない。退魔の剣であるマスターソードでの一撃さえもきかないのだ。アグニムを倒す方法はただひとつ、アグニム本人の放った魔力をマスターソードではじき返してダメージを与えるしかない。しかしアグニムの使う３種類の魔法のうち、はじき返せるものはひとつだけ。よく見極めて戦おう。コツは野球のバッティングだね。あと一歩までアグニムを追い詰めると、魔力で闇の世界へとばされてしまう。どうやらふたつの世界はつながってしまったようだ。

前半の重要チェックポイント

闇の世界での冒険を始める前に前半を振り返って、見落としがちなトコロをいくつかチェックしてみようではないか！

抜け道のカベもチェック



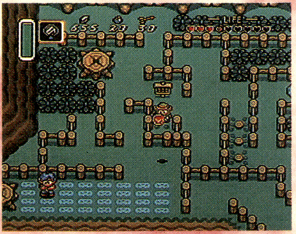
お城から教会へ抜ける地下道のカベにひびわれた部分があったのに気づいたかな？　でも今はこれをどうすることもできない。あとで手に入れるアイテムを使うと再び訪れることができる。



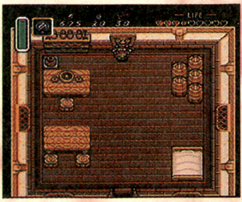
木に体当たりだ！

あちこちの木に体当たりしてみよう。リンゴの落ちてくる木やルピーのでてくる木などがあるぞ。このほかに体当たりで壊せる岩なんていうのもあるぞ。とにかく試すのだ。

タイムレース必勝法



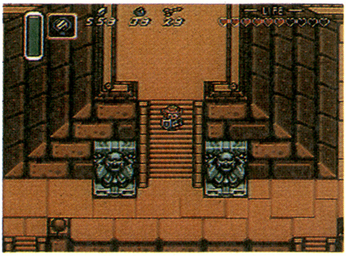
カカリコ村南部にある双子の家のとなりでやっているタイムレースがクリアできなくて困っている人は、ジャンピングポイントを利用しよう。さくのところにある印を見つけてピョンだ！



ヒッパレーヒッパレー！

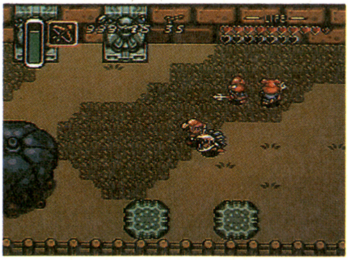
ひっぱる、というのも忘れがちなアクションだ。でも額縁をひっぱってみると……。この他、いろんな仕掛けがあるかもしれないから、油断なく全てをためしてみようぜ！

闇の世界
GANNON'S WORLD

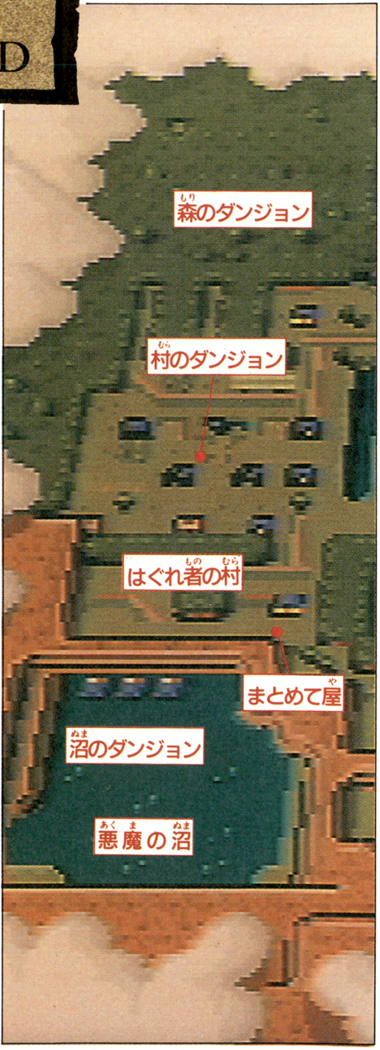


◀闇の世界の象徴といった感じのピラミッドから闇世界は始まる

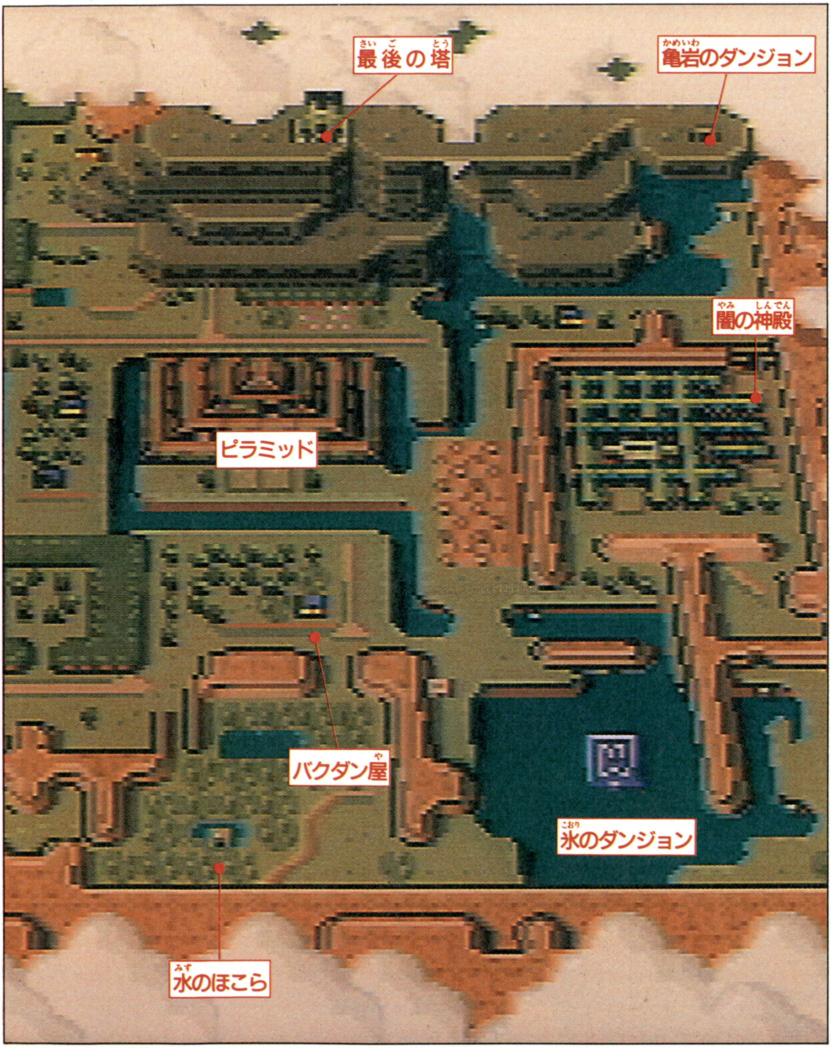
アグニムに連れてこられた世界はガノンの野望によってつくられた闇の世界だった。この世界は非常に表の世界に似た作りになっているから、地形の把握などはしやすいだろう。ただし、微妙に地形が変わっており、川によって世界はふたつに分断されている。あちこち歩き回ってその差を実体験として感じるといいだろう。こちらの世界から表の世界に戻ることや、その逆も可能だが、それには特別なアイテムが必要となる。



◀闇の世界はあやしいモンスターがひしめきあっているぞ



闇の世界には「トライフォース」と呼ばれる絶大な力の根源があり、それに触れたものは最強の力をもって自由に世界を創造することができるという。この世界は悪の王ガノンの望んだ世界なのだろうか……

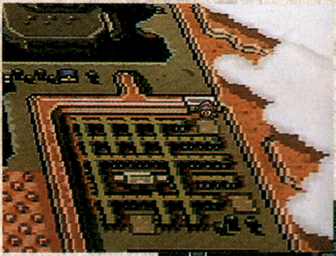


闇の神殿

DARK PALACE

悪しき心が産み出した闇の世界。7つのダンジョンに捕らわれた娘を救う第一歩はこの闇の神殿から。

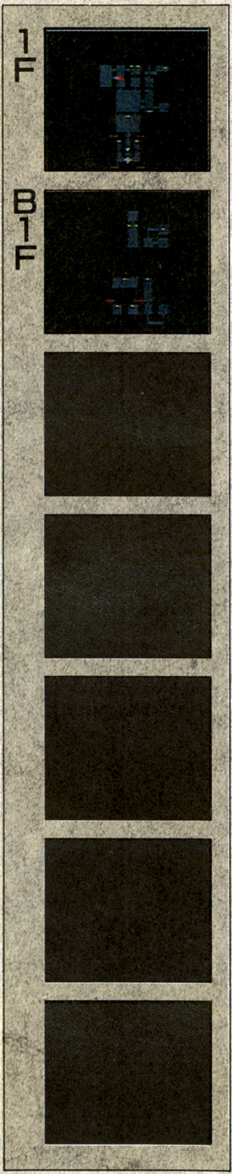
アグニムによってもうひとつのあやしげな世界、「闇の世界」へと飛ばされてしまった勇者を待っていたのは、いけにえにされている7人のお姫さまを助け出してほしいという、長老サハスラーラの言葉だった。闇の世界の地図に示された7つの印が、それぞれお姫さまたちの捕らえられているダンジョンの場所である。まずは第1のダンジョンへと向かってみよう。表の世界で東の神殿があった場所にそびえるのは闇の神殿だ。新たな使命を受けて勇者の冒険はその第2章を迎えたのだ。



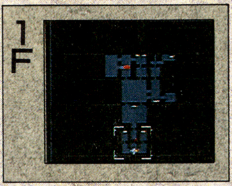
◀闇の世界と表の世界は表裏一体となっていて、地形などはよく似ている。闇の神殿は東の神殿と同じ場所にあるのだ

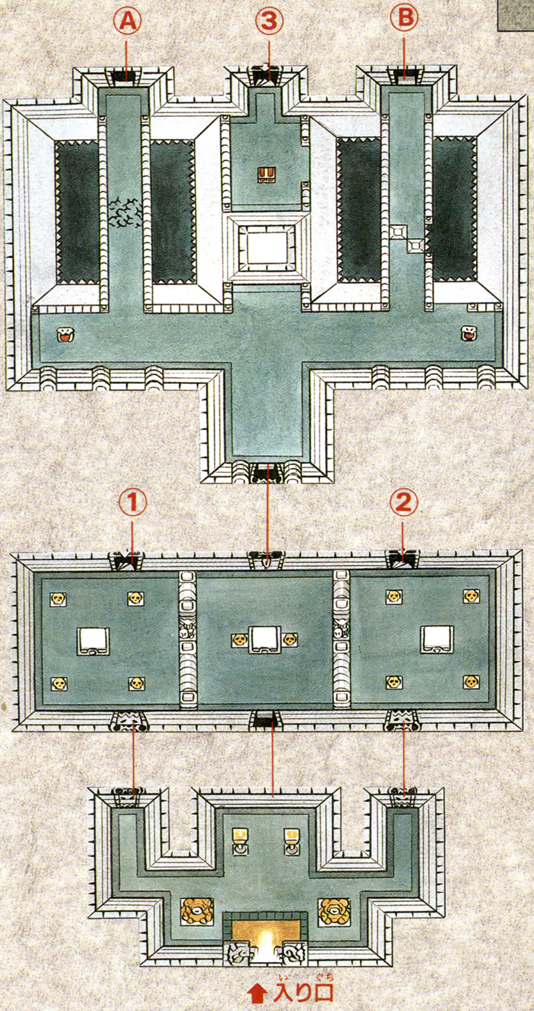


▶ダンジョン内の仕掛けはますます複雑になっていく。敵キャラも強力になっているから油断は禁物。

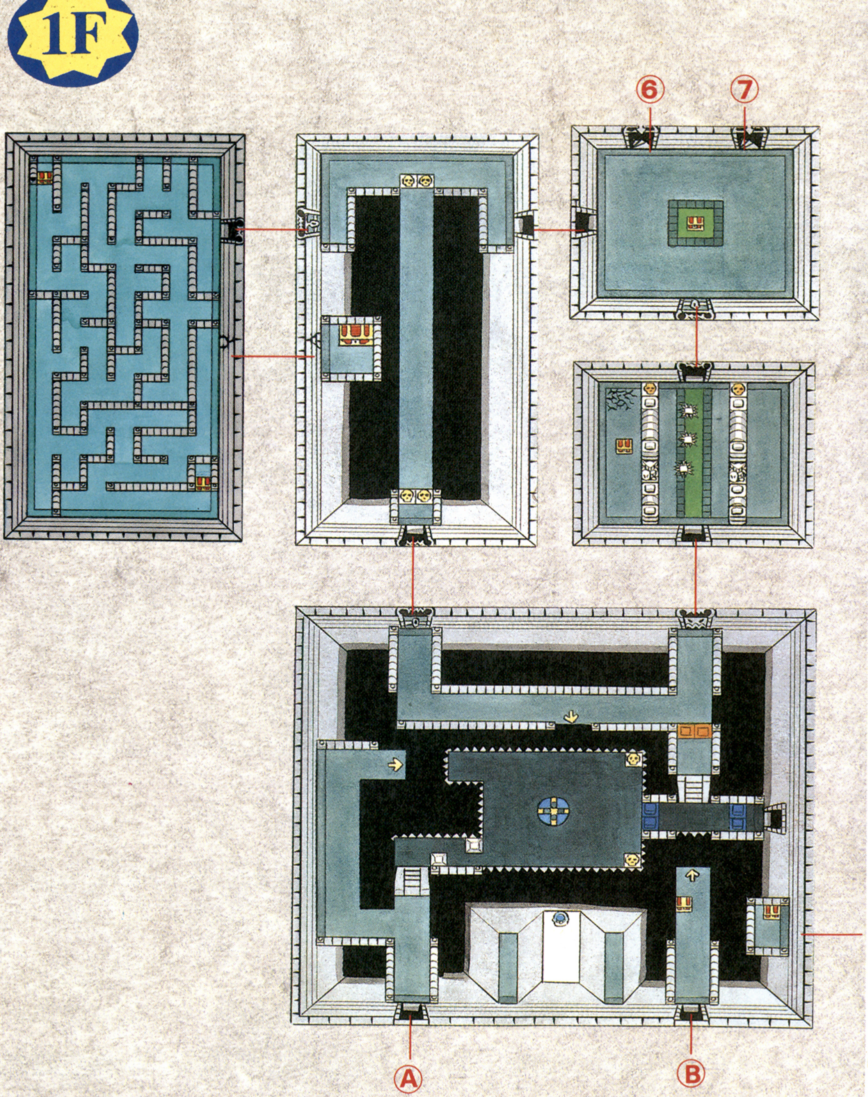


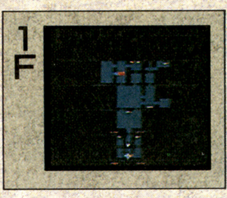
★マップ上の同じ階のつながりはアルファベットで、階段のつながりは数字であらわしています（例：①と①、Ⓐと Ⓐはつながっている）。

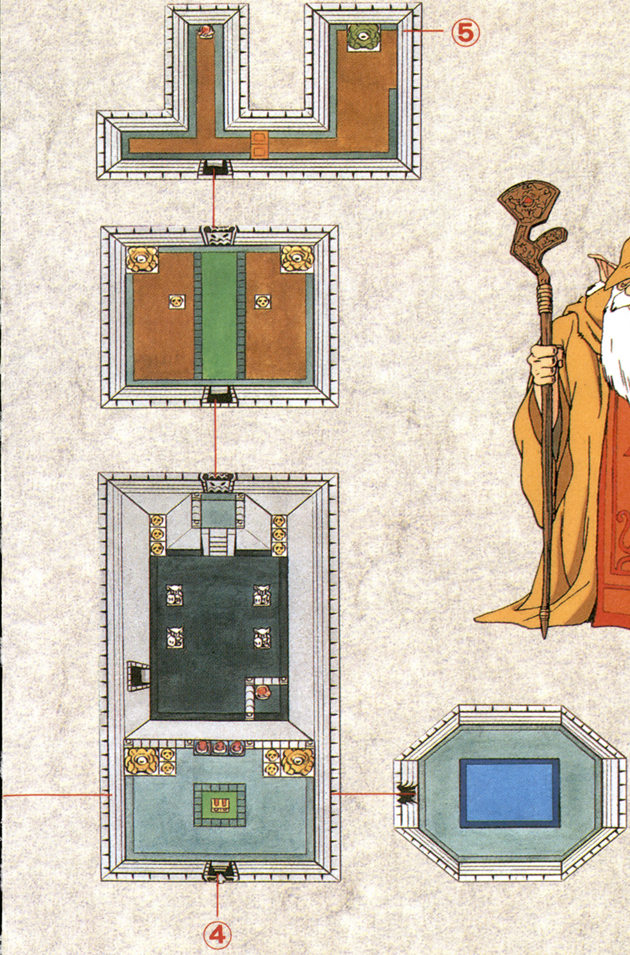




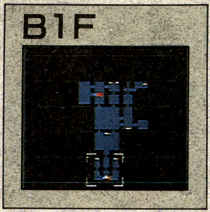
1F

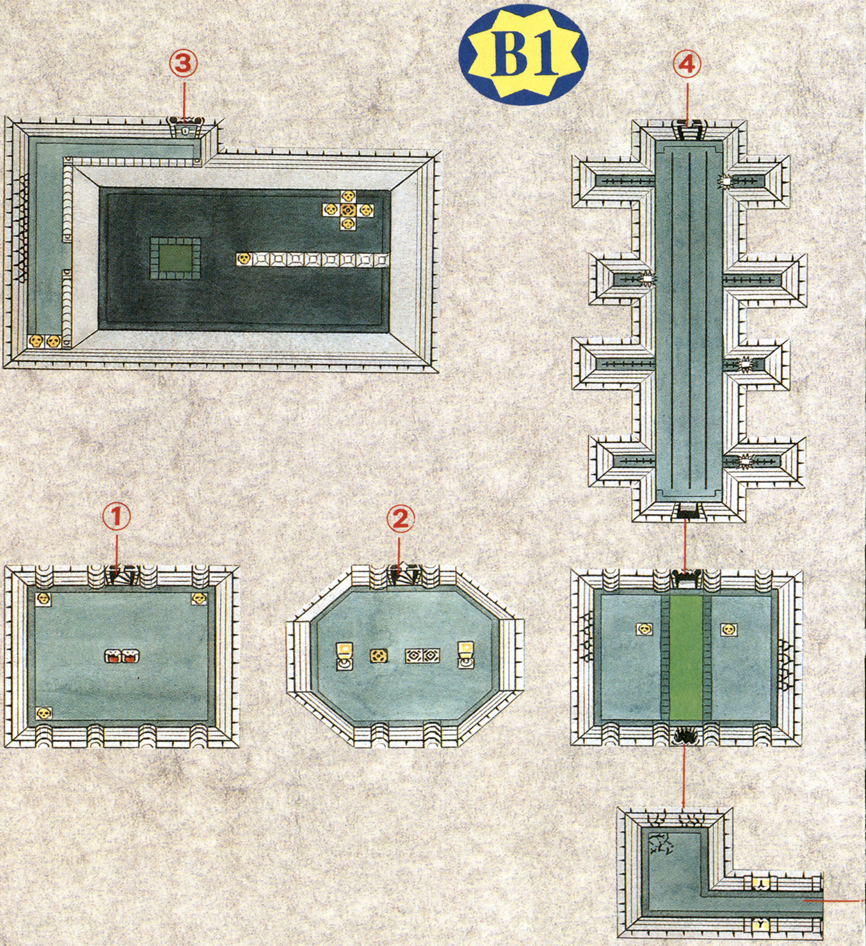

1F
6
7
A
B

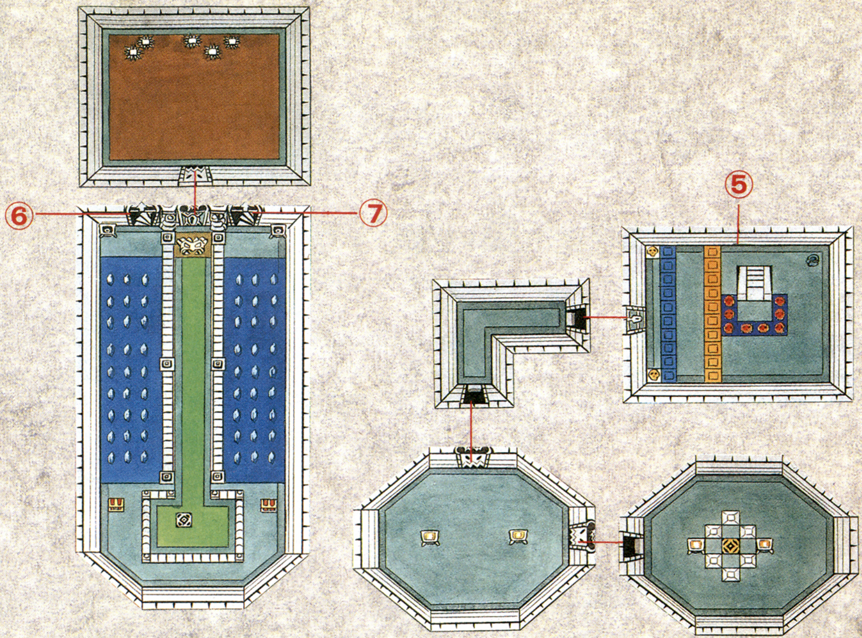

1F

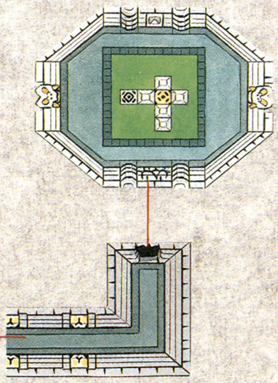

⑤
④




B1F

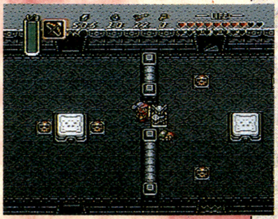

B1
③
④
①
②





こんなコト知ってる？

基本的には石像の類は動かせないが、中には動かせるものもある。スイッチのそばにある石像については知っていると思うが、入ってすぐのフロアにある、しきりになっている石像も動かすことができるのだ。はっきりいってあんまり意味はないけど近道にはなるぞ。他にも探してみよう！



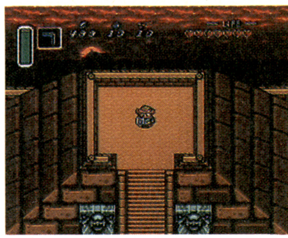
▲ここはあまり意味がないぶん、見逃しがちだぞ

闇の神殿
暗黒世界を救え!

闇の神殿は今までのダンジョンよりもややアクション性が強く、しかもパズル的要素も豊富だ。攻略しがいのあるダンジョンといえるだろう。

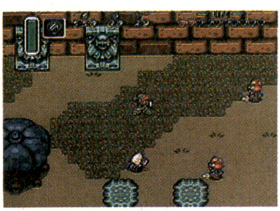
7人のお姫さまを救い出せ

見知らぬ世界のピラミッドの上に飛ばされ、勇者に与えられた使命は、この世界のあちこちにあるダンジョンに捕らえられている、7人のお姫さまを助け出すことだった。そのためにはまずこの闇の世界について知ることが必要だ。まずは、歩き回ってみよう。



◀闇の世界へとばされてしまった勇者。まずは探さくだ

闇世界のふしぎ



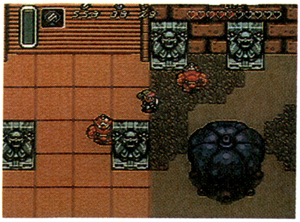
▶闇の世界にいるモンスターたち。表世界のモンスターよりやや強力?



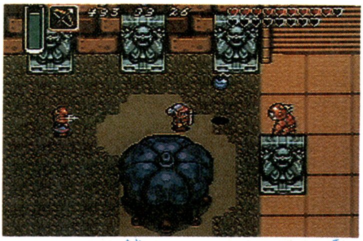
◀闇の世界の地形は表世界によく似ている。この池にも見覚えが……

あちこち闇の世界を見て回るうちに、きっと表の世界とよく似ていることに気がつくだろう。だけど微妙に違っている、違和感だらけの世界だ。この世界にあらわれるモンスターたちも、表の世界でみかけたようなものばかりだ。今はムーンパールのおかげで姿が変わらずにすんでいるが、ヘラの塔でウサギの姿にされてしまったように、彼らも闇の姿に変えられているのかも知れない。あっ、こいつはあのモンスターか！　なんて想像するのも楽しい。

バクダンにはバクダンで



▶モンスターの弱点を知ることが戦闘を楽にする秘訣だ



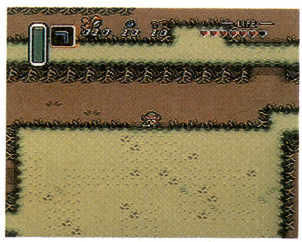
▲ヒノックスを倒すとかならずバクダンが手に入る。バクダン不足のときには便利だ

ピラミッドの周辺をうろうろしているモンスターの中に、やたらとバクダンを投げてくるひとつ目の巨人がいる。ヒノックス、だ。こいつと、ヤリを投げて攻撃してくるモリブリンというモンスターの連係攻撃には、かなり手こずるはず。だが、このヒノックスを簡単に倒す方法がある。こいつはバクダンで攻撃してくるくせに、バクダンに弱いのだ。倒せばバクダンが手に入るから、この方法でどんどんやっつけよう。残ったモリブリンだけなら簡単に倒せるだろう。こちらは、よくハートを出すぞ。

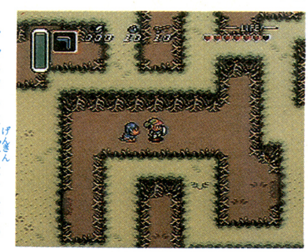
草むらの迷宮

闇の神殿へ通じる道の途中には迷路状に生い茂った草むらがある。この中を抜けていかないと目的の神殿にはたどりつけない。中には完全に姿がみえなくなってしまうほどに生い茂った草の中を、手探りで道を見つけながら進まなくてはならないところもある。この草むらのなかでサルキッキに出会う（というより勝手についてくる）。

闇の神殿まで、うまく連れていけば、堅く閉ざされている闇の神殿のトビラを開けてくれるぞ。サルキッキに頼まないと、このトビラを開けることはできないのだ。

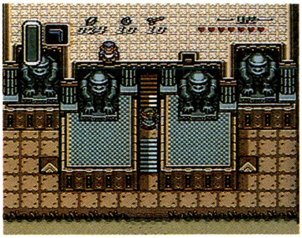


◀この大きな草むらの中へと入っていく。中は迷路だ



▶サルキッキは現金なサルだ。やっぱ世の中、金なのかなあ

闇の神殿へ

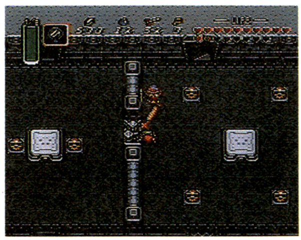


▶闇の神殿にはどんな仕掛けが待っているのだろうか?

トビラを開けてもらうと、ここでサルキッキとはお別れだ。闇の神殿へと入っていこう。入ってすぐのフロアはなつかしい東の神殿に似ている。しかし難易度は東の神殿の比ではない。いろいろと難しくて、めんどうくさい仕掛けがワンサカあるぞ。

こいつはカタい!

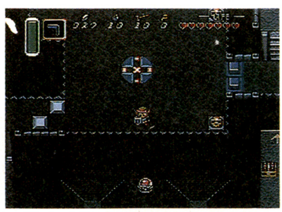
入り口からすぐのフロアにいる、突進して体当たり攻撃をしかけてくるヒップループというモンスターは頭にカタい仮面を付けていて、剣の攻撃を受け付けない。こいつは部屋にあるドクロ(表世界でいうツボにあたる)をぶつければ一発で倒せるのだ。



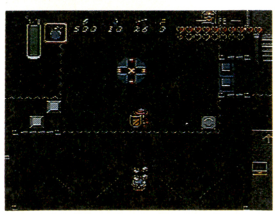
◀緑の仮面のヒップループはとてもカタい。そこでドクロだ!

クリスタルスイッチ

やっかいなクリスタルスイッチの登場だ。広い部屋に出ると真ん中にポーンたちがうごめいている部分がある。矢印マークの踏切台からジャンプをして飛びうつることができるが、クリスタルスイッチを切り替えないとそこからは出られない。しかしスイッチは遠くにあって、剣では切り替えられない。こういうときにはドクロをかついで投げつけたり、弓矢やブーメランを使ったり、バクダンを投げたりしてスイッチを切り替えるといい。



◀あんなところにクリスタルスイッチが……。ここからじゃ手がとどかないなあ



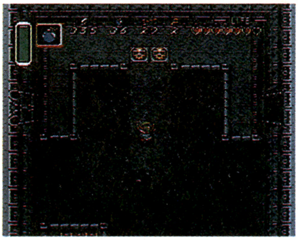
▶ドクロをぶつけちゃえばいいのか。ブーメランや弓矢でもできそうだな

落ちる床だ！

左右が奈落の底になっている細い通路がある。ここを駆け抜けなくてはならないのだが、この通路には2匹のヒップループが待ちかまえている。その上この床には時間がたつと手前側から崩れていく仕掛けになっているのだ。この通路を無傷で渡り切るのはなかなか難しいぞ。まずはドクロを抱え上げ、1匹目のヒップループにぶつけて倒す。そのあとはダッシュで2匹目を弾き飛ばすといい。こう書くと簡単そうだが、通路の細さと、床の落ちるタイムリミットというふたつのプレッシャーで、なかなかうまくはいかないものである。



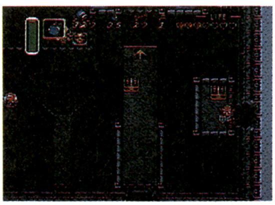
▶とまどってたら床が落ちちゃった。一度もどってやり直しだ。



◀こういう時あせりは禁物。邪魔なドクロをすみやかにどけろ

壁に仕掛けあり？

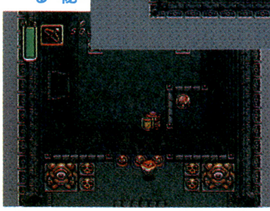
このダンジョンにもかなりの数の隠し部屋がある。壁や床にあるひび割れの模様はよく注意していないと見落としがちだ。マップを手に入れていたら、よく確認してあやしいと思われるところは徹底的に調べてみよう。中にはダミーのひび割れもあり、バクダンを使ってもびくともしないニセモノのひびや、穴を開けることはできても、入ってみるとその先は奈落の底で、ハートをひとつ失ってしまう、といったトラップもある。これもマップさえあれば確認できるはずなので、体力値の少ないときなどはめんどうくさがらずよく見極めてから行動するといい。



◀ははあ、ナルホド。こう来て、こう来るとここにでるのか。ははあ、ナルホド

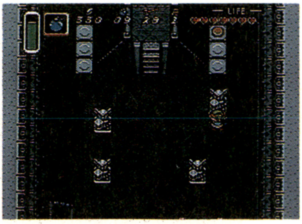


▶あそこの上にも秘密のルートで行けるのかなあ

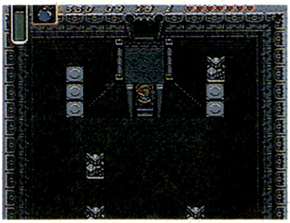


◀ここにはいっぱいひびがあるなあ

スイッチを押すために



▶以前から石像が動くとは知らなかったヒトも多いはず



◀スイッチの上にのせれば見事にこのとおりバッチリだ！

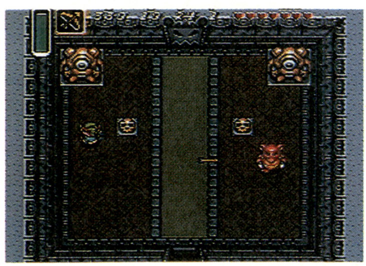
この部屋にあるトビラを開けるためにはドクロの下に隠されたスイッチを押さなくてはならない。このくらいの仕掛けはいまさら解説を加えるまでもないと思う。しかし今回は多少違う。たしかにスイッチを押すとトビラは開くが、スイッチから離れるとすぐにまたトビラは閉じてしまう。このスイッチは押しっぱなしにしないといけないようだ。そのためには何かをスイッチの上にのせてなくてはいけない。それにちょうどいいものといえば……。おや、どうやら石像が動くようだ。

自分と同じように動くヤツ！

スイッチの部屋の次には主人公の動きに合わせて移動する3匹のモンスターが待っている。緑色のモンスターは攻撃もしてこないので、うまく近づけば剣の攻撃で倒すことができる。しかし問題なのは赤い奴だ。うまいこと近づけても、攻撃しようと軸線を合わせると、火を吐いて攻撃を仕掛けてくる。こいつには弓矢を使った時間差攻撃が有効だ。できるだけ離れた位置から矢を放ち、矢が飛んでる合間を利用して、矢の命中地点に赤いモンスターを移動させてやるのだ。これは敵の位置や自分の位置、矢の当たる位置、矢の速度、敵の誘導など細かい計算を必要とする高等テクニックだ！



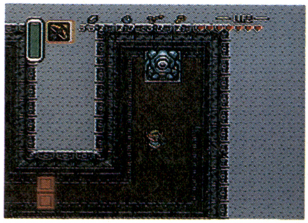
◀先に緑の方を倒すのがコツ。赤いのはゆっくりと



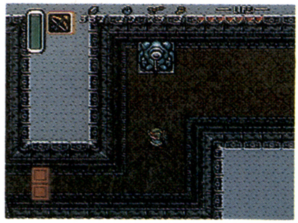
▲弓矢を放って赤いヤツをうまく誘導。落ち着いてやればすぐにできるようになる

はて？　行き止まりか？

強敵を倒して、次の部屋に行くと、まずクリスタルスイッチの登場だ。タイミングをはかってイガイガをすりぬけて先へと進んでみるが、あらら行き止まり。きっとまた何かしら仕掛けがあるに違いない。といっても、とうろうもないし、あるのは奇妙な像だけである。となれば、この像に何かしらの仕掛けがあるはずだ。しかしこの像、どこかで見たことがあるような……。そういえば、東の神殿に弓矢でしか倒せない敵にこんなヤツがいたハズ。矢を射ってみると隠し階段が現れた！

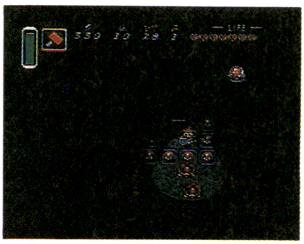


◀行き止まりかな。でも右側の壁の合わせ目が気になる



▶たしかこいつは弓矢で倒したっけ。ほらこのとおり

ニコニコくんはハンマーで

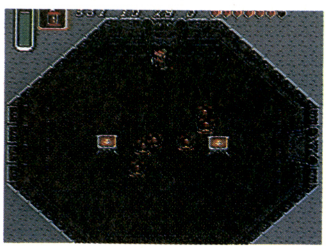


▶ハンマーを持ってなかったら先へは進めないのだ

階段を上がってみるとそこは暗い部屋。階段の出口は笑うクイで囲まれていて先に進めない。こいつらはマジックハンマーでへこますことができる。カメに気をつけトビラまで進んだら、この部屋にあるクリスタルスイッチを弓矢かブーメランで切り替えよう。

カメもハンマーだ！

ノコノコとやってくるカメも、集団で来ると強敵だ。とにかくまずはとうろうに火を付けたほうが賢明だろう。カメはハンマーでひっくり返し、近づいてとどめをさそう。下手をするとこのトドメで、また表になってしまうカメもいるので注意しろ。



◀意外とこのカメは強敵。とうろうは早めにつけよう

ボスは強いぞ!!

闇の神殿のボス、ジークロックはカタイ仮面をかぶっていて、伸び縮みするしっぽを振り回して攻撃してくる。まずはコイツの仮面をはぎ取らなくてはいけないが、剣で攻撃してもラチがあかない。思い切って近づいてのハンマー攻撃か、バクダンをばらまいてダメージを与えるしかない。うまく仮面を壊すことができたら、今度は額にある急所を攻撃だ。ジークロックのしっぽ攻撃は顔の前にはり付いていれば当たらないし、その間は防御が手薄になるから攻撃のチャンスでもあるぞ。



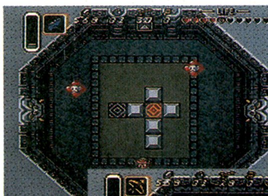
◀ヒップループの親玉みたいなジークロックだ



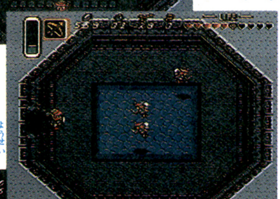
▶しっぽの攻撃に注意しながら弱点をねらえ!

ちょっとトクした気分!?

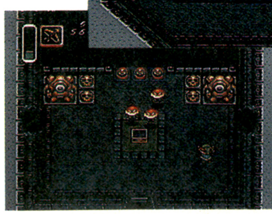
神殿に入ってすぐ左側の部屋の地下から、ワープゾーンを使って入る部屋がある。ここではトライフォースからゼルダ姫の声を聞くことができる。が、それだけではない。その反対側のカベも見逃してはいけないぞ。ここをバクダンで吹き飛ばしてみるとかくし部屋がある。この先にはいくつかの部屋があり、ルピーや重要なアイテムも隠されているかも知れない。妖精の泉もあり、傷ついた体をいやすのにもいい。帰りはハンマーさえ持っていれば笑うクイを叩いて下へ飛び降りれば早い。ちょっと得した気分になれるぞ。ハンマーがないと、来た道をもどらねば…。



◀トライフォースの紋章に気を取られて見落としがちだ



▶いつも妖精さんはありがたい存在だ

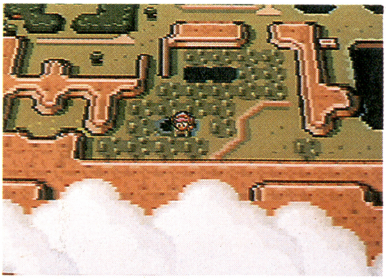


◀ニコニコクンをハンマーでつぶせば、すぐに戻れるぞ

水のほこら
SLAMP PALACE

表の世界と闇の世界が複雑にからみあった冒険は、ここで最高潮に達する。ふたつの世界は表裏一体なのだ!!

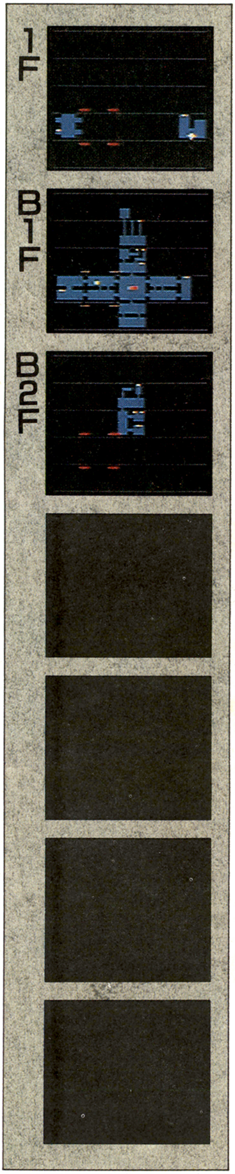
このダンジョンは実に巧妙なパズルだ。アクション的要素はさておき、とにかくパズルのダンジョンである。このダンジョンの第1問、入り口のパズルで世界の二面性を利用した仕掛けがなされている。このパズルを解かなくては、その中に入ることすらままならない。「ゼルダの伝説」における謎解きはいつもいままでにやってきた事柄を巧く利用することで解けるようになっている。よく思い出してみよう。



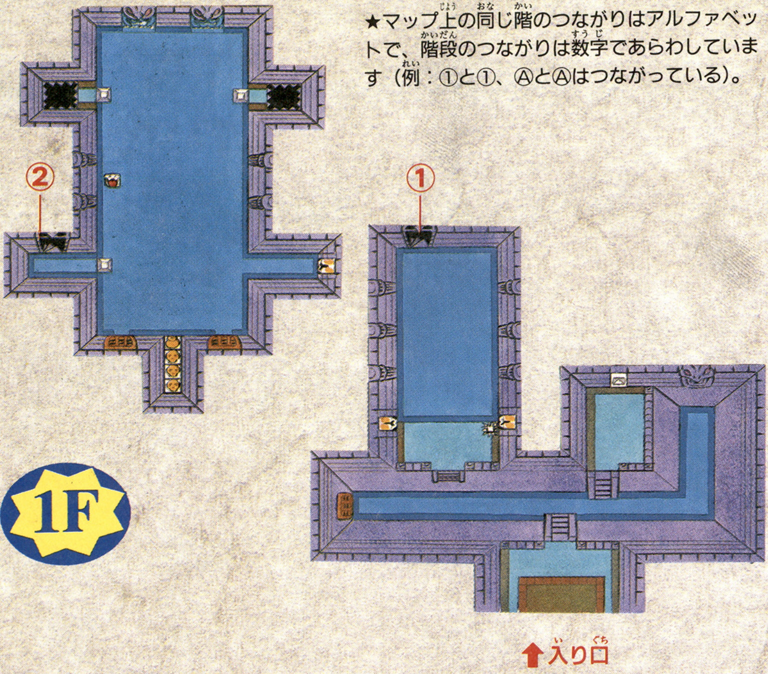
▶水のほこらは表世界でいえば草原のほこらにあたる。その姿かたちはたしかによく似ている。そして……



◀水のほこらというだけあって、ダンジョン内も水びたしだ。ここは水かきがないと話にならない。持ってななければ表世界のゾーラの巣へ



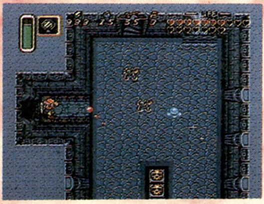
★マップ上の同じ階のつながりはアルファベットで、階段のつながりは数字であらわしています（例：①と①、Ⓐと Ⓐはつながっている）。



1F

細かな仕掛けにも注意

このダンジョンにはスイッチを使って水を流すといった大きな仕掛けが多数用意されているため、見逃しがちになってしまう。壁のひびや落とし穴などといった地味でスタンダードな仕掛けだが、これまでどおり重要なアイテムなどを手にいれるためにはかかせないのだ。またこのダンジョン内で手に入る新しいアイテムがないと先に進めないのでまずはそれを探そう。

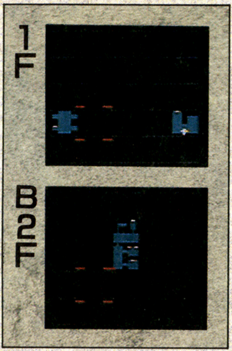


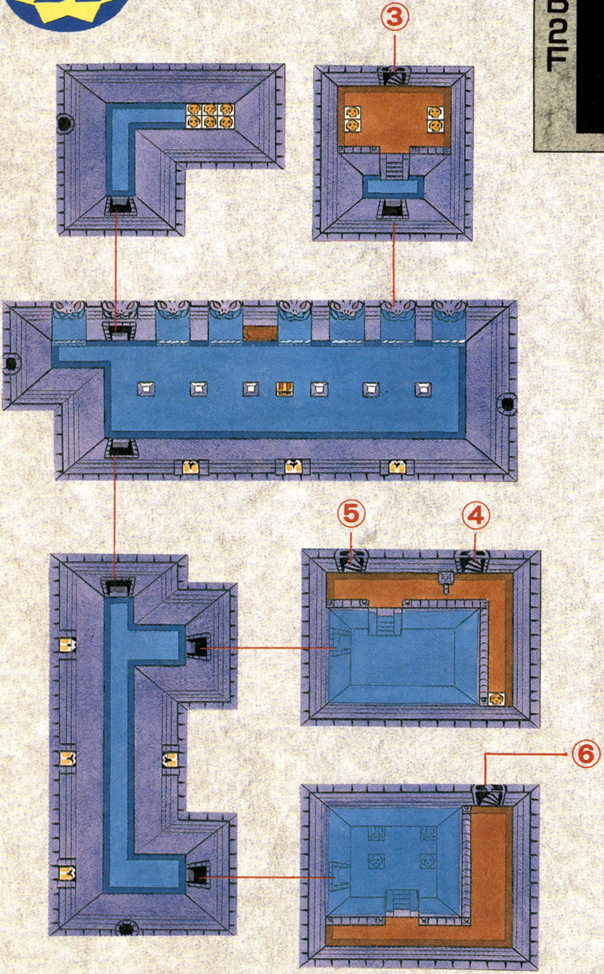
◀壁のひびを見かけたらすかさずバクダンだ



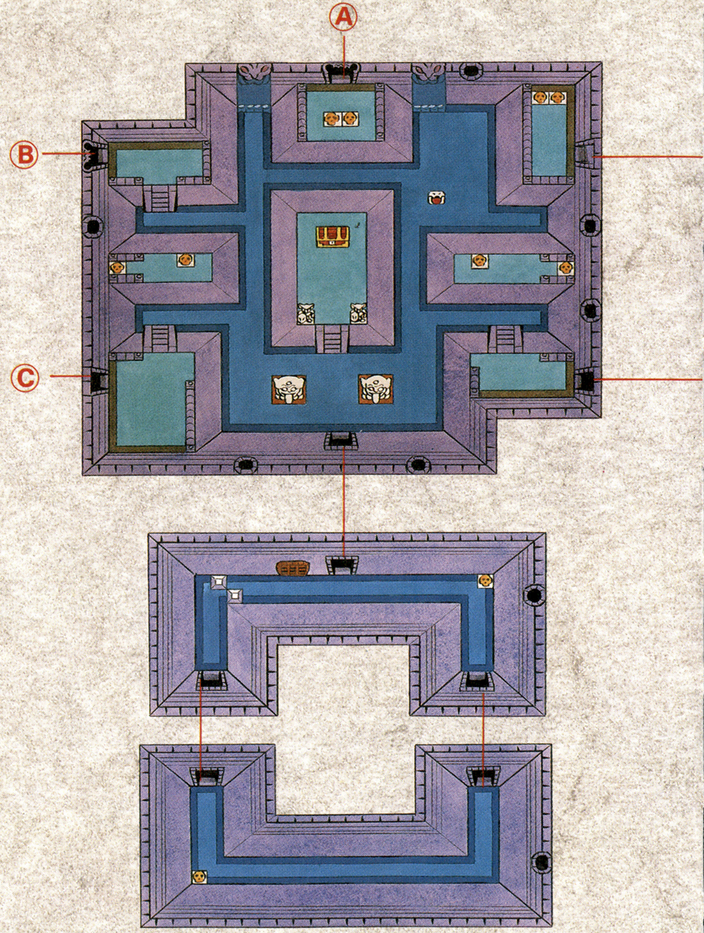
◀落とし穴へおっこちるのも重要な仕掛けだ

B2

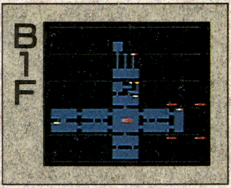


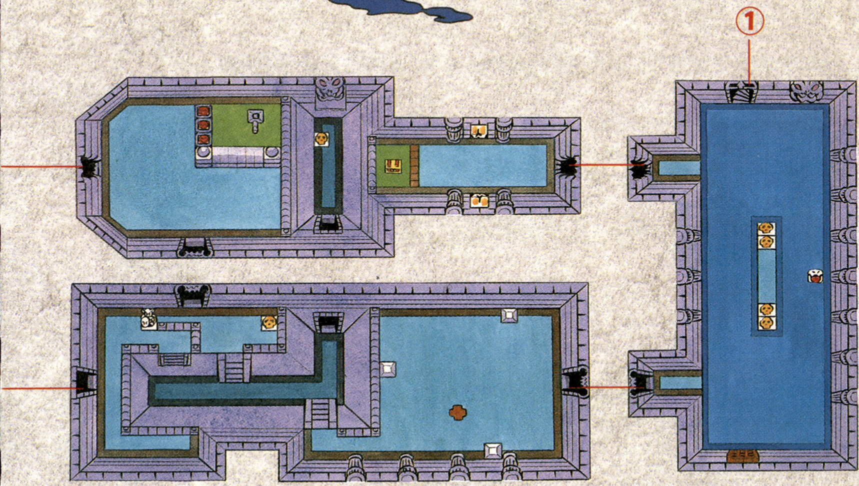


B1







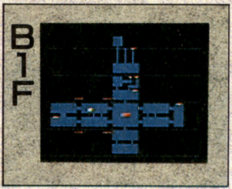


水がらみのモンスター

砂漠の神殿に砂系のモンスターが棲んでいるように、このダンジョンには水がらみのモンスターが多い。入ってすぐに出会うのはミズスマシのようなホーバー、そのもの水のかたまりが襲ってくるキャメロンなど、なるほど「水のほこら」という敵が勇者を待ち構えているのだ。

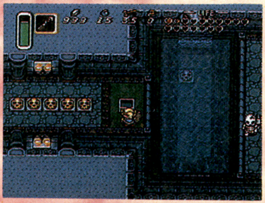


▲最初の部屋はⒶボタンダッシュで駆け抜ければいいのだ。楽勝、楽勝

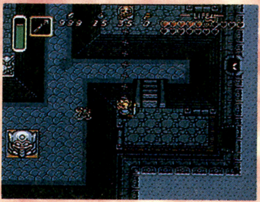


フックショットだ！

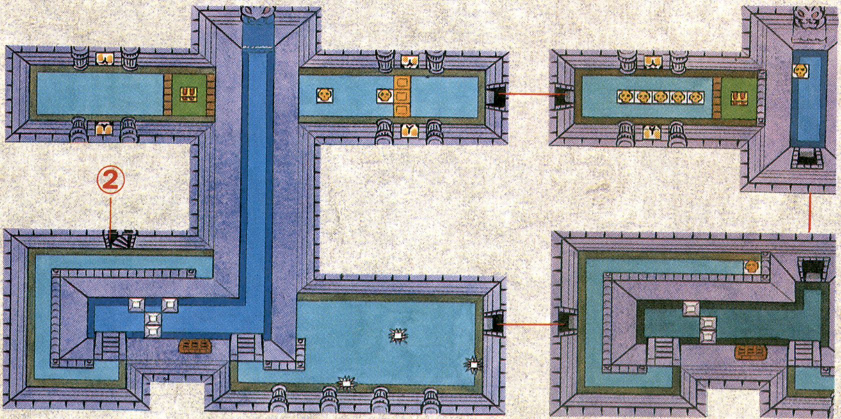
あちこち苦労して探しまわって、やっと手にいれたフックショットは実に便利なアイテムだ。これを使って水を渡って、今まで行けなかったところへひとっ飛びだ。これなしでは先へは進めない。武器として使うこともできるが、その場合はブーメランのように相手をマヒさせるだけである。しかし中にはアメンボモンスターのようにこれで倒せる敵もいるぞ。

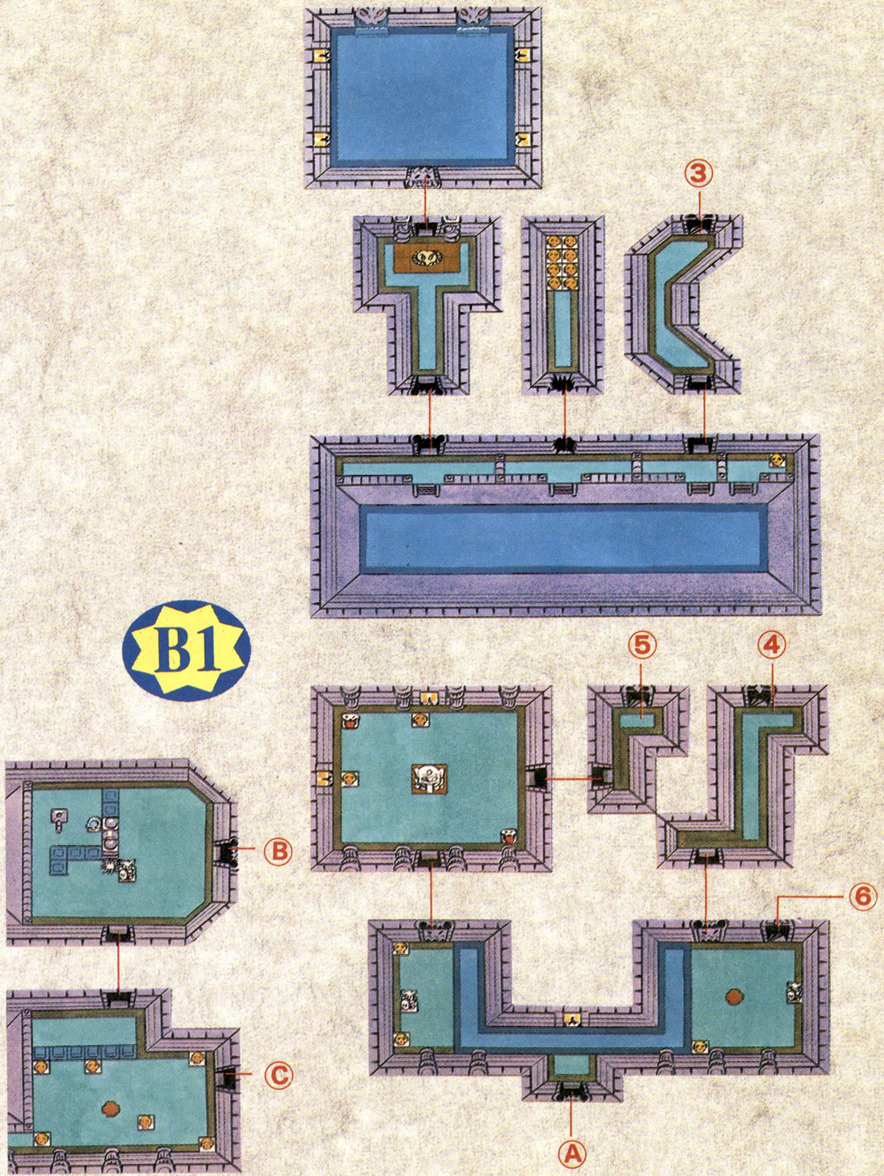


◀ここにもないか。フックショットはどこ?



▶ぼよよ～んと伸びて縮んでひとっ飛びだ!



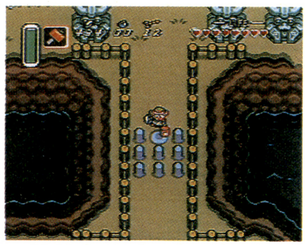

B1
3
5
4
6
A
B
C

水のほこら
2つの世界をいったりきたり

ここにきて、ヘブラ山でおじいさんにもらったマジカルミラーがその威力を発揮。これを使って闇の世界と表の世界をいったりきたりしながら、この世界の謎を解こう。

闇の世界を探検

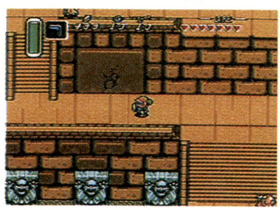
ここいらで闇の世界を探索してみよう。闇の神殿で手にいれたマジカルハンマーを使って邪魔なクイを潰してしまえば、今までは行けなかったところにも行けるようになるぞ。そして、あちこちを歩けば歩くほど、表の世界と闇の世界の類似点に気がつくだろう。

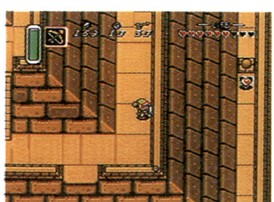

◀マジカルハンマーでクイなんかぺちゃんこにしてやるぞ

いろんな所を見逃すな！

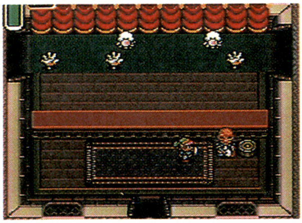
今まで見逃していたところがないか、それも含めて調べてみると、ピラミッドにあやしいひび割れがあることがわかる。バクダンを使ったり、ハンマーでたたいても、びくともしない。何か他の手段を考えたほうがいいようだ。

また、広範囲を調べてみるとどうやら闇の世界は川によってふたつの部分に区切られていることがわかる。泳いでも渡れないようだし、川の向こう側にはどうしたら行くことができるのだろう？

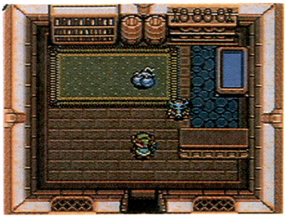

▶このひびが非常に気にはなるのだが……


◀こんなところにハートのかけら。けっこう盲点だね

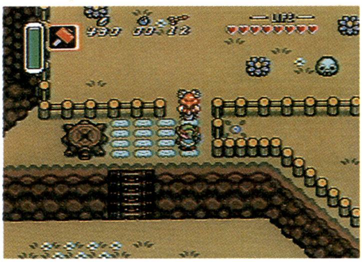
お店もあるぞ



▶この的当て屋には何か秘密がありそうだぞ……



◀バクダン屋って、これしか売ってないのかなあ



▲これが変な商売、穴掘り屋。いわゆる宝探しゲームみたいなものかな。ギャンブル性も高い

どうやら建物の位置は表の世界と裏の世界で、ほとんど同じらしいが、その建物の中身はかなり違っている。闇の世界にある店屋はおかしなものばかり。的当て屋やバクダン屋といったお店を、奇妙な生物が経営している。バクダン屋ではごく普通のバクダンが売っているが、棚には空きスペースがある。あとでまた来てみよう。的当て屋では動く的に向かって矢を5本放ち、当たった回数によって賞金がもらえるという寸法だ。このほかにもどこかに穴掘り屋なんておかしなお店もあるらしい。ここでは制限時間内に決められた広場の中をあちこち掘って埋まっていたものはもらえるというもの。ここにはハートのかけらが隠されているって話だ。これ以外にも普通の薬屋や占い屋なんかもあるし、バクダンを使って見つける秘密のお店もあるのだ。あやしげな所をみつけたらすぐバクダン、これ基本中の基本ね。

ワープでいったりきたり

表の世界で「あれ、あそこにはいけないなあ」と気になっていた場所が2～3カ所はあるだろう。それらはきっとメガネ岩のように闇世界との地形の違いを利用して行けるところだ。マジカルミラーを利用して、気になるところはかたっぱしからアタックだ！



◀ここってどうやって行けばいいのかな、ってところ多いよね

石板の謎



▶ついにたどりついた砂漠の石板。複雑な道のりだったな



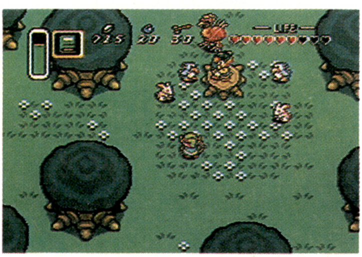
◀マスターソードをかかげればボンバーのメダルが出現！

そういえば砂漠の神殿のそばに石板があったことに気がついていただろうか？　あの石板も普通のやり方ではたどりつけない場所にあるのだが、闇の世界からカガミを使えば簡単に行くことができるのだ。この石板をムドラの書を使って読むと、ボンバーのメダルが手に入る。メガネ岩でそうだったように、闇から表に行くときに大きく地形が変わるところにはそれらしい印がある。不自然にクイに囲まれていたり、草の生え方が意図的だったりしたらあやしいぞ。とりあえずはカガミを使って確かめてみようじゃないか！

広場の青年



▶変わり果てた姿の青年。主人公はムーンパールの力で姿が変わらないんだっけ

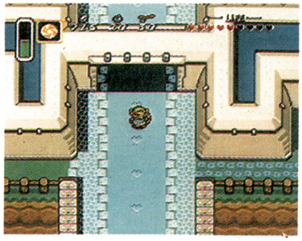


▲マジカルミラーを使って、表の世界へ行くと、あの青年のマボロシが見えた!!

表の世界にカカリコ村のはずれにあった不思議な広場で、謎の青年の笛の音を聞いただろうか？　消えていった青年は一体……？　闇の世界の同じ場所にその青年は姿を変えていた。彼は表の世界のこの広場のどこかにオカリナを埋めたという。シャベルを借り受けたら、カガミを使って表の世界にワープして広場を掘り返してみよう。どこかにきっとオカリナが埋まっているはずだ。手に入れたオカリナは一体何に使うのだろうか？　ここで吹いてみても何も起きない。カカリコ村の酒場にいたあの居眠りしていたおじいさんに届けてあげよう。きっと喜ぶだろう。

城の入り口は世界の入り口

アグニムによって封印が解かれた今、城の入り口は闇の世界への入り口になってしまっている。マジカルミラーを使って表の世界に行ってから、移動をして、魔法のバブルから離れすぎたときなど、闇の世界に帰りたいときは城の入り口をくぐればいい。



◀城の入り口だが、闇の世界への入り口でもあるのだ

こんな立て札が



◀こういう立て札って神経を逆なでするよね

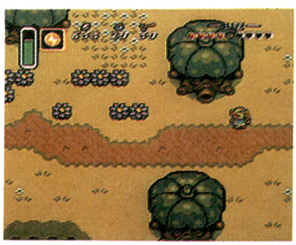


◀おや、ナマズさんの邪魔をしてしまったようだが……

表の世界では願いの滝にあったところに行ってみると「この池に、物を投げこむ者ワザワイあれ！」とかかれた立て札がある。こんなふうに書かれるとどうも逆らいたくなるよね。ワザワイもこわいけど、あえて投げ込む勇気が必要だ。そこいら辺の石を投げ込んでみると、ナマズがあらわれて、いいものをくれた。なるほど、マナズがくれそうなモノだ。調子にのってさらに石を投げ込んでみると、「これでも食らえ！」と火を吐かれてしまった。欲張りはいけないね。やっぱり。

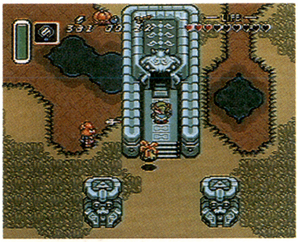
おや、この木は……？

闇の世界には不思議な木が生えている。一見、普通の木と何も変わらないが、よく見ると、その目には知性の輝きがある。こういう木は体当たりするとバクダンを投げてくるぞ。もちろん会話を交わすことができ、いろいろな情報を教えてくれるのだ。

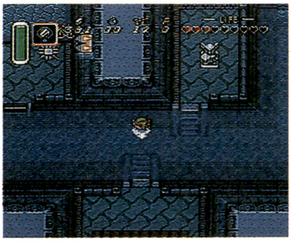


◀よく見るとメンタマのある木があるのだ

ほこらの秘密



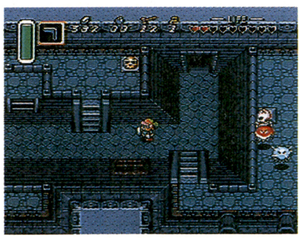
▶水のほこらは草原のほこらと同じ場所にあるのだ



◀水を張って、泳いでわたるなんて、こりゃイキだねえ

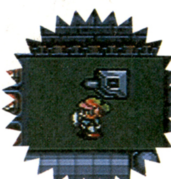
水のほこらの中に入ってみて、非常に困ってしまったという人も多いだろう。サハスラーラのアドバイスの意味をよく理解して行動すればこの答えは案外、簡単に見つかる。ここでは一旦外に出て、マジカルミラーを使って表の世界に行き、草原のほこらのレバーを引いて水を出してからもう一度闇の世界の水のほこらへと入っていこう。こうすれば水のほこらにも水が満たされ、水かきをもってさえいれば、先へ進むことができる。これでふたつの世界が表裏一体であることがよくわかるだろう。なかなか難しいパズルだ。

スイッチを入れると



◀あの中途半端なはしごって、もしかして、ここもかあ?

ダンジョン内にまた先に進めない部分がある。中途半端なつくりの階段があるが、これでは登れない。これは先ほどの入り口のようではないか。ここもきっと水を流して、泳いで渡るのだな、と読んで、スイッチをさがしていると……。ありました、ありました。そばの部屋にそれらしいスイッチが。これを動かしてみるとやはり水が流れ出して、思ったとおりの結果となった。この先にもスイッチの仕掛けは用意されているぞ。





▶思ったとおりって、気分がいいねえ。俺の勝ちって感じ

フックショットを手にいれろ



▶どうやって渡ろうか悩んでたんだけど、こんな手があるとは

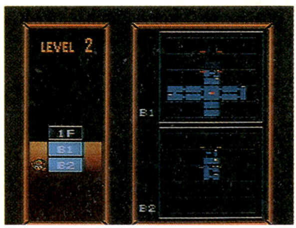


◀これでようやくトビラにたどりつけたのだ。よしよし

　このダンジョンに隠されたアイテム、フックショットを探しださなくては、ある時点から先に進めなくなってしまうことがわかる。
　フックショットはドクロや宝箱などに向かって発射すると、引っ掛かって、縮むときには主人公を引っ張っていってくれる。いままで行けなかった所に渡るのに使うといいだろう。フィールドでも川などを渡るのにも使えるスグレモノのアイテムだ。また敵に向けて発射すれば武器として使うこともできるのだ。このダンジョンのボスを倒すのにも必要になってくるかも？

隠し部屋へGO！

　どうしてもボスの部屋が見つからない。くまなく探したはずなのに、先に進めないじゃないか。そんなはずはない。必ず何かしら仕掛けがあるものだ。もう一度きちんとダンジョンマップを調べてみよう。きっと何かの手掛かりがあるはずだ。と、マップとにらめっこをしていると、きっと秘密の抜け道に気づくはずだ。位置的には滝のならんでいる部屋の奥にあるハズ。ならば、ここはバクダンで、なんてかたっ苦しいことはやめて、素直になにも考えず、滝へとつっこんでみよう。ホラ、簡単に道がひらけた。この先にはボスがいるぞ！

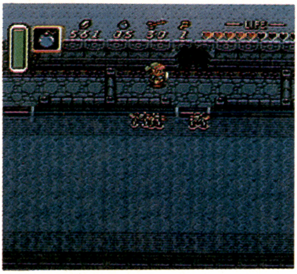


◀困ったときの地図たのみってわけで、調べてみると



▲なーんだこんな所に入っていくのか。そりゃ気づかなかった

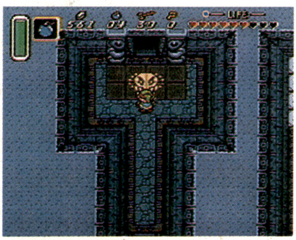
⚜ボス部屋に行く前に



▶このホーバーは倒すことができない。ザコだと思ってると痛い目に

プールを渡れば、すぐにボスの待つ部屋へと行くことができる。しかしボスの部屋のトビラはカギがないと開けることができない。まずはカギを探さなくては。この部屋にあるカベのひびを見落とさなければ問題はない。またプールにいるホーバーに気をつけろ。泳いでいるときには攻撃できないぞ。

⚜フックショットでボスをたおせ!



▶だんだんと醜いワートの正体が見えてきたぞ



◀岩の固まりのように見えるのはワートの仮の姿なのだ

このダンジョンのボス、ワートは、身体に岩のヨロイをまとっていて、その岩をふりまわしての攻撃をしかけてくる。そのままの状態を攻撃しても、岩がじゃまで、ダメージを与えることはできない。岩のヨロイを取りのぞかなければダメなのだ。ここで有効な武器はフックショットだ。うまく使えば必ずこの岩のヨロイをはずすことができるぞ。あらわになったワートの本体は、ひとつ目の巨大クラゲだ。なかなか素早い動きはするが、ヨロイさえはずれてしまえば、それほど強い敵ではなく、楽に倒せる。



▶フックショットをつかって岩を手前に引き寄せろ!

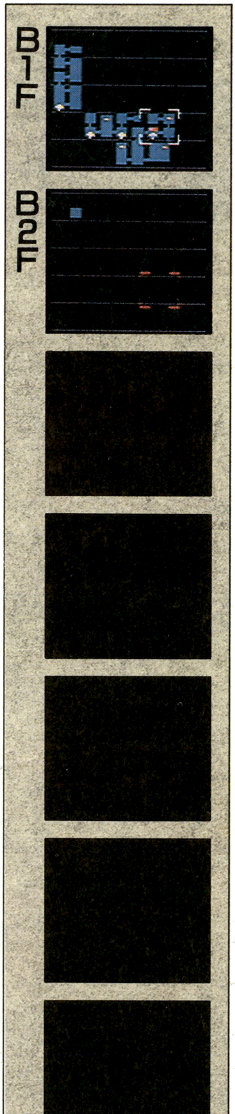


▶丸裸になったワートの動きはすばやい。慎重に倒そう。

森のダンジョン

SKULL WOODS

この森のなかの迷宮は、かなり難易度が高い。入り口がいくつもあり、それらが複雑に組み合わせられているのだ。



森のダンジョンは全部で2層にわかれており、他のダンジョンと比べて上下の関係を気にしなくてもいいように見えるかもしれない。しかしダンジョンの上、つまり森自体が一種の迷路になっているため、全部で3層にわかれているダンジョンだと思って攻略したほうがいいだろう。もちろん森の迷路で死んでしまった場合、次に主人公が現れるのはダンジョンの入り口ではなく、ピラミッドの上になってしまうので注意が必要だ。



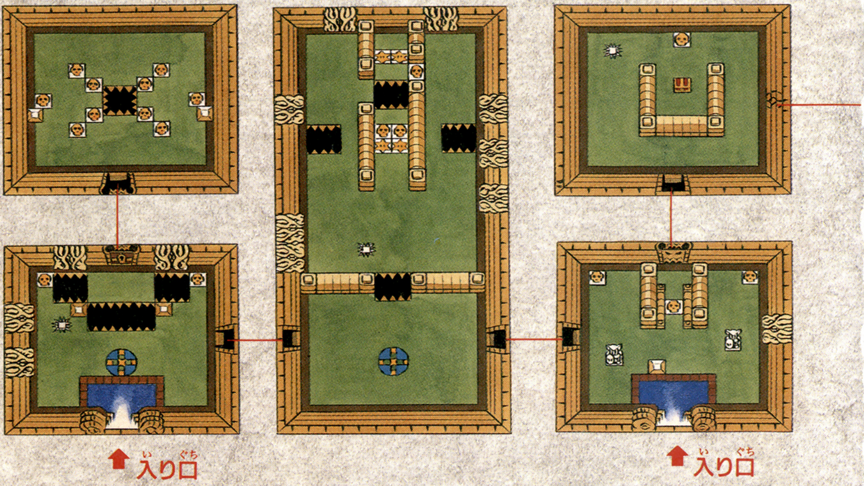
▶森は広大な迷路となっているので、このマップはまったく役にたたない。3ケ所ある入り口がどうつながっているかが攻略のカギだ

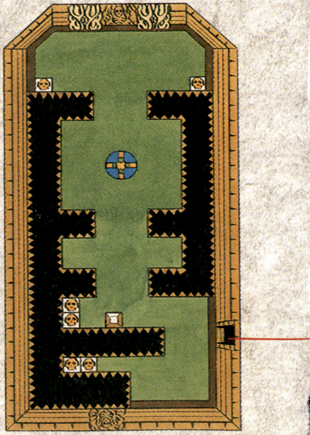


◀これがいくつかある森の入り口のひとつだ。ここをオススメする。最初に入るのなら、ここから徐々に攻略できるはずだ

B1

★マップ上の同じ階のつながりはアルファベットで、階段のつながりは数字であらわしています（例：①と①、Ⓐと Ⓐはつながっている）。



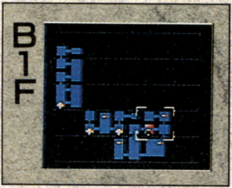


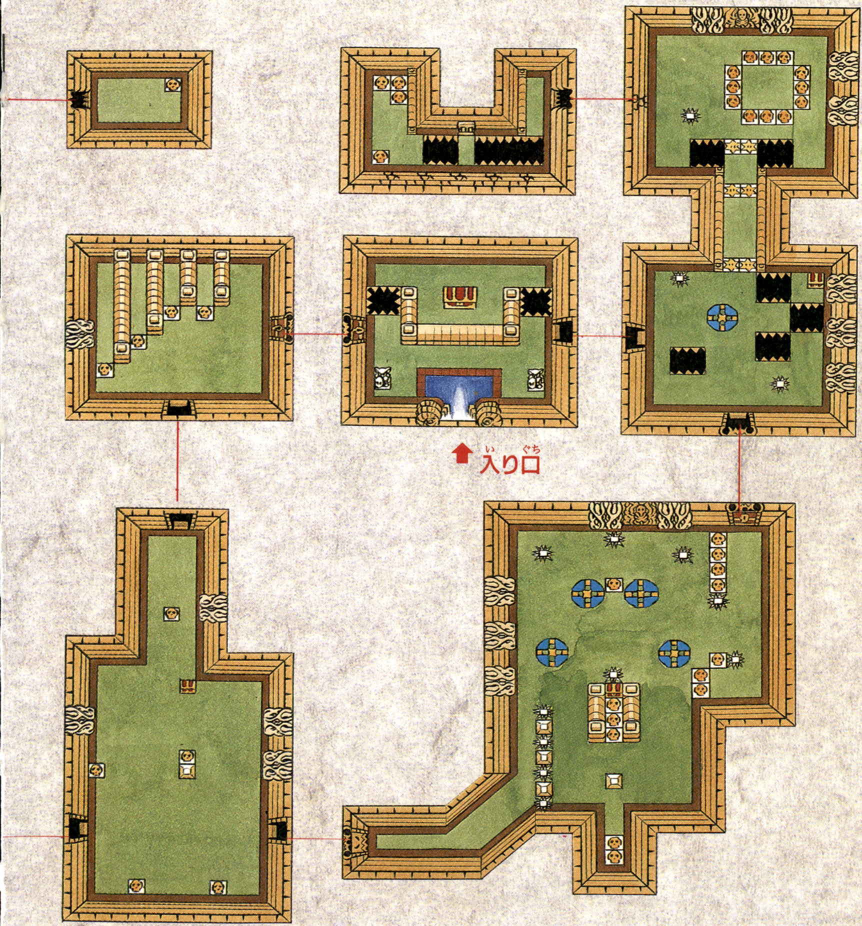
恐怖のフォールマスター

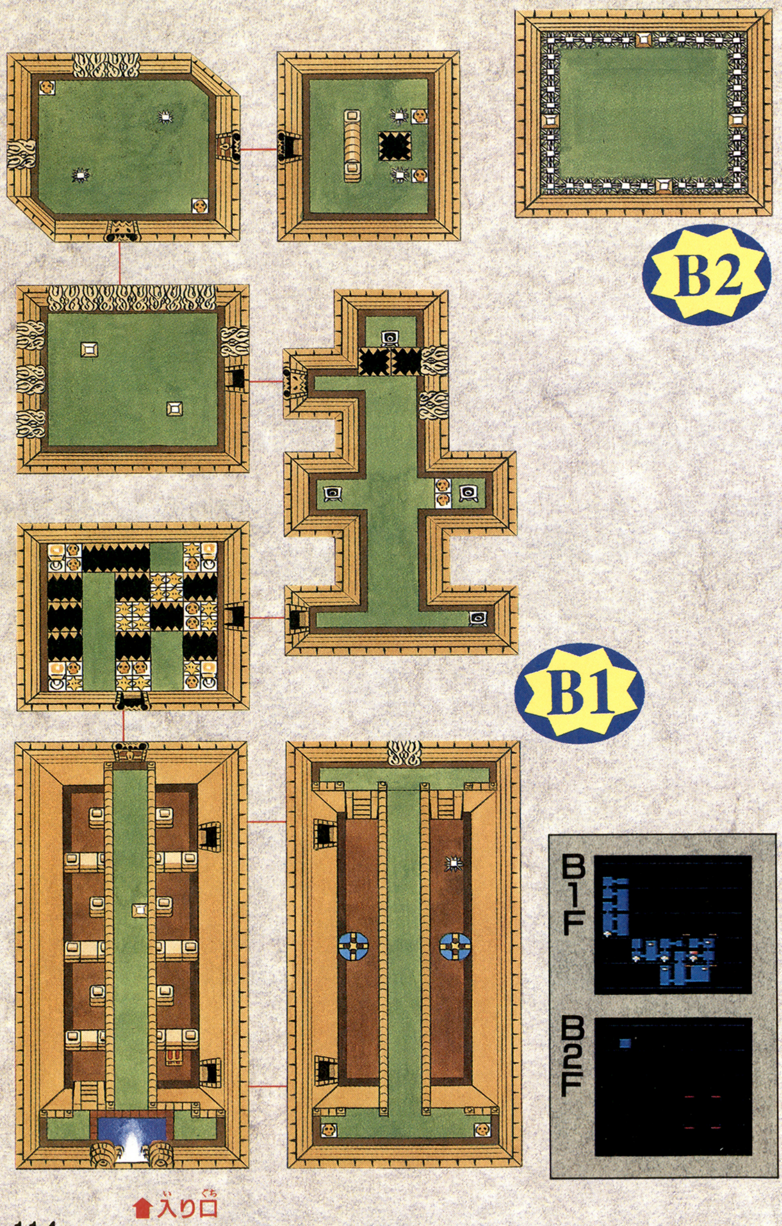
森のダンジョンでもっとも注意しなければならないモンスターが、このフォールマスターだ。上から突然落ちてきて主人公をつかみ、ダンジョンの入り口まで強制的に戻してしまう。ダメージはまったく受けないが、今までの努力を簡単にムダにしてくれる。



▲落ちてくるときの音に注意すればよけられる


B1F


入り口


B2
B1
B1F
B2F
入り口

森のダンジョン

森全体が巨大な迷路

前のダンジョン「水のほこら」でようやく手に入れたアイテム、フックショットを使って川を渡り、今まで行くことができなかった闇の世界のもう半分に行ってみよう。

地表の迷路が第1の難関

フックショットで森へ向かえ

闇の世界に来たときに、あまりに行けるところが少ないので、びっくりした人も多いはずだ。しかし前のダンジョンでフックショットを手にいれていれば、ピラミッドの東にある川に渡って西の方へと行くことができる。逆に向こうから来るときは、川に飛び込んで泳げばいいのだ。



▲この場所からしか川は渡れないのだ

森の入り口にワープゾーンを発見

表の世界と闇の世界を行き来するのに、とても便利なワープゾーン。このワープゾーンが闇の世界の森の入り口にもあるのだ。森の外からは石に邪魔されて入ることができないので、一度森の中に入り、裏から回ってマジカルハンマーで杭を打って近づくことができる。このワープゾーンはこれからも頻繁に使うので覚えておこう。



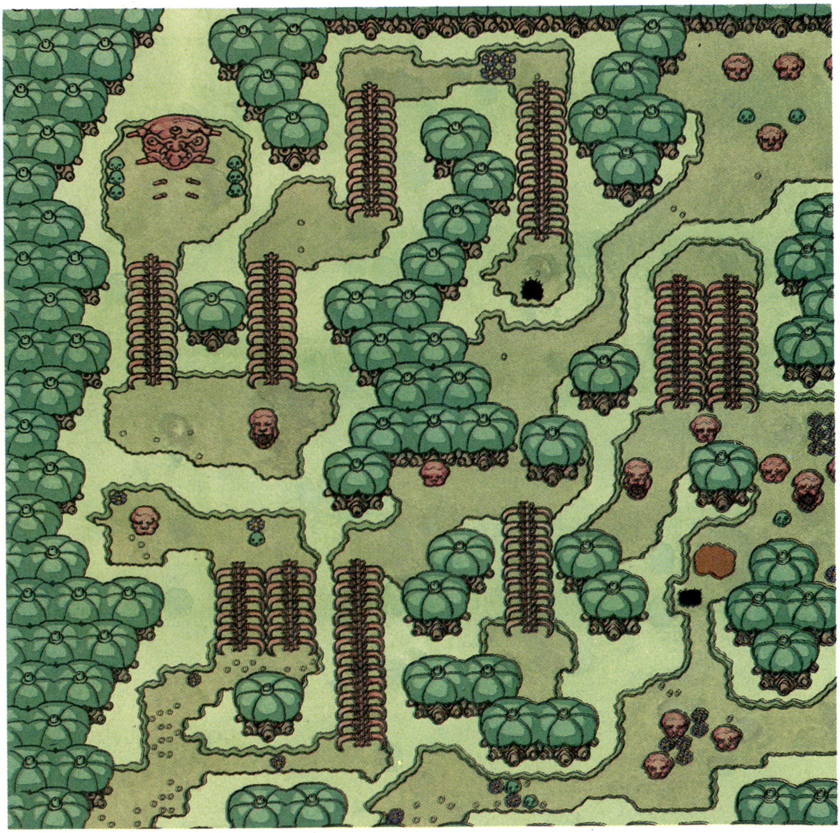
▲森の入り口の西から2つめが、このワープゾーンになっている。知っているとすごく便利だ

⚜森の迷路は徹底的に探索しよう

闇の世界の森には、森自体へ入る入り口が3つ、そしてダンジョンへの入り口が全部で8ケ所ある。なかにはダンジョンの中を通らなければいくことのできない所もあり、それらの関係を見抜くことが攻略の第1歩になるのだ。



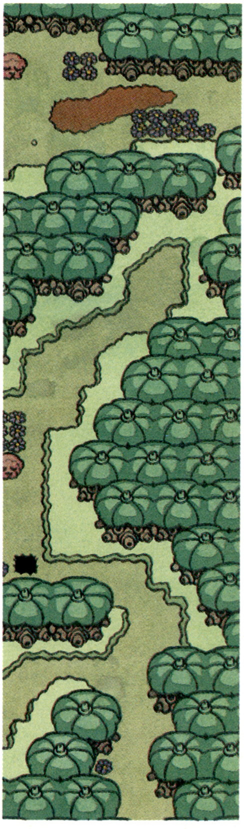
◀森の中にはローパーなどのモンスターがウヨウヨいるので注意が必要



数多くの入り口を持つ、森のダンジョン

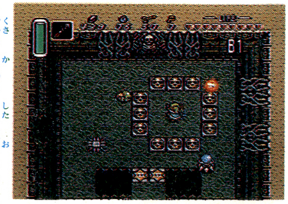
大宝箱へのルート攻略

一度ダンジョンに入ると、嫌でも大宝箱が目に入るはず。でもサクで回りが囲まれているので行くことはできない。一度ダンジョンから出て、草が9つ正方形に並んでいるところの中央からダンジョンに落ちてみよう。これで宝箱の裏側の部屋の隣に出るはずだ。





▲きれいに草が並んでいるからすぐわかるはず。ここから大宝箱へと行くのだ



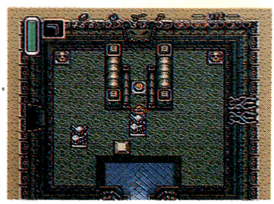
▲草を刈って下に落ちると、この部屋に出る。マップで位置を確認しよう

石像を使いスイッチを押せ

森のダンジョンにも、重いものを乗せなければならないスイッチがある。これは近くにある石像をスイッチの上に乗せてあげよう。ただし今度は通路が狭いので、押すのではなく引っ張ってやらなければならない。しかもフォールマスターという手の形をしたモンスターが上から降ってくるので、かなり急がなくてはならない。捕まったらダンジョンの入り口まで戻されるのだ。



▲まずはモンスターを倒すことだ



▲石像を引っ張ってスイッチを押す

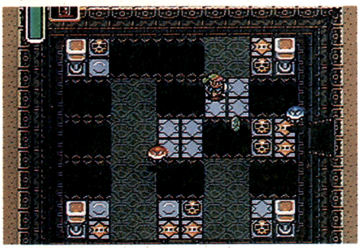
ファイアロッドで入り口を燃やせ！

大宝箱を開けることに成功したら、いよいよボスのいるエリアに行くことができる。最初の入り口は彫刻のような物でふさがれているけど、ファイアロッドが手に入っているはずだから、そのアイテムを使って燃やしてしまおう。もしこのアイテムがなければ、ここを開けることは絶対にできない。



▲ファイアロッドの炎で、ダンジョンの入り口はあっという間に燃えてしまう

パズル部屋は慎重に

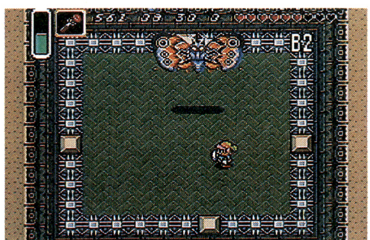


▲まわりのトゲトゲに注意しながら、たえず動き回って攻撃しよう。薬は絶対に必要だ

ボスのエリアに足を踏み入れると、このような部屋があるはずだ。星印のマークを踏むと、部屋のあちこちにあいている穴が変化するので注意しなくてはならない。攻略ルートは、まず入り口の前にある星を踏み、つぎに部屋の中央、そして左下、左上、中央の右上、さらに右上、最後に出口の前の順番で行けばクリアできる。

剣と魔法で森のボスを倒せ！

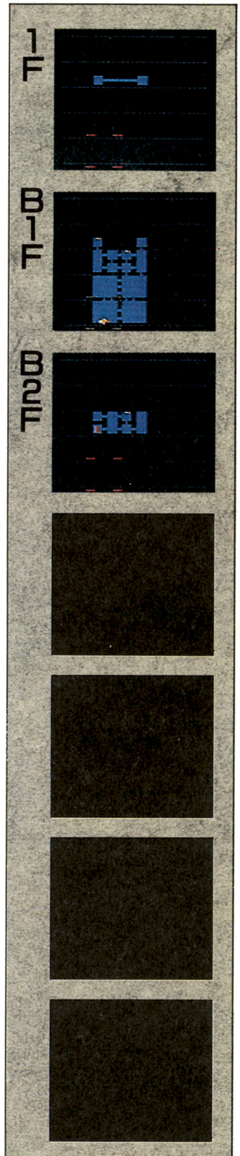
森のボス「ガモース」は倒すのが非常に困難なモンスターだ。羽根を使って素早く動き、３方向同時に弾を発射してくる。それだけならまだいいが、床全体が上下左右に動き、さらに部屋の四方にあるトゲトゲが主人公を襲ってくる。とにかくキャラクターをうまく操ることが攻略のカギになっているので、何度でもチャレンジして欲しい。



▲モンスターに気をつけながら、慎重に行動しよう。あせりが失敗を呼んでしまうのだ

村のダンジョン
SHIEVE'S TOWN

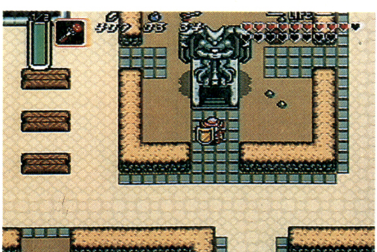
盗賊ブラインドが住む魔の迷宮。ここには1人の少女が地下牢に閉じ込められており、勇者が来るのを待っている。



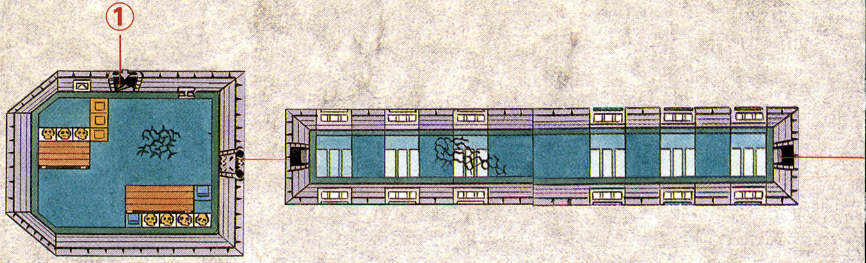
森のダンジョンを攻略したら、次はすぐ下にある「村のダンジョン」に行かなくてはならない。表の世界でカカリコ村だったところにあるこのダンジョンには、1人の少女が閉じ込められているという話だ。その少女の探索と、このダンジョンのボス「盗賊ブラインド」との対決が主人公を待ち受けている。まずはカカリコ村の時のように、村の中を探索してみよう。



▶森のダンジョンのすぐ下に位置しているから、行くのにはさほど困らないはずだ。村の中をじっくりと探索して、情報を得よう

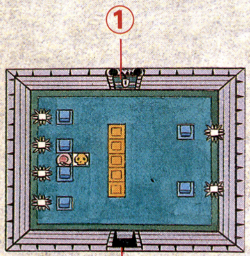


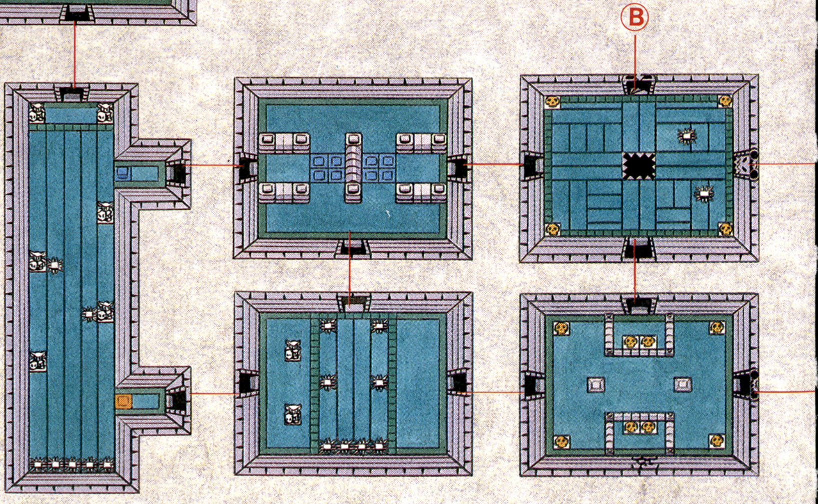
◀村のダンジョンの入り口。村の中央にあるので、探す手間はかからない。不気味な彫刻の台座の下から入ることができる



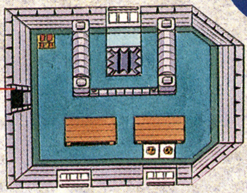
B1

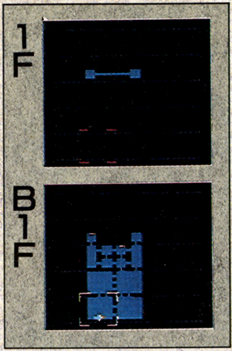
★マップ上の同じ階のつながりはアルファベットで、階段のつながりは数字であらわしています（例：①と①、ⒶとⒶはつながっている）。

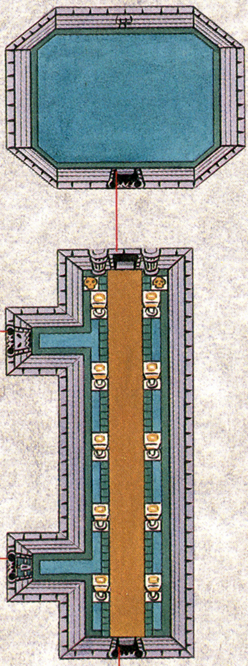




1F

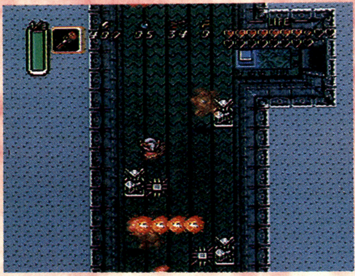




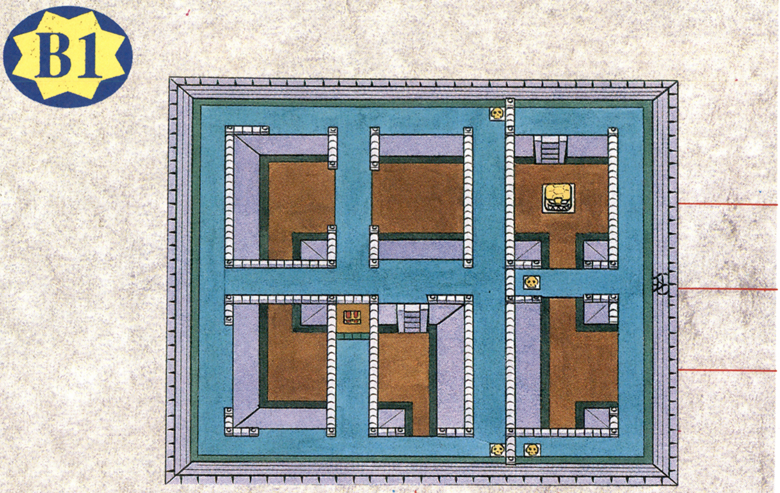


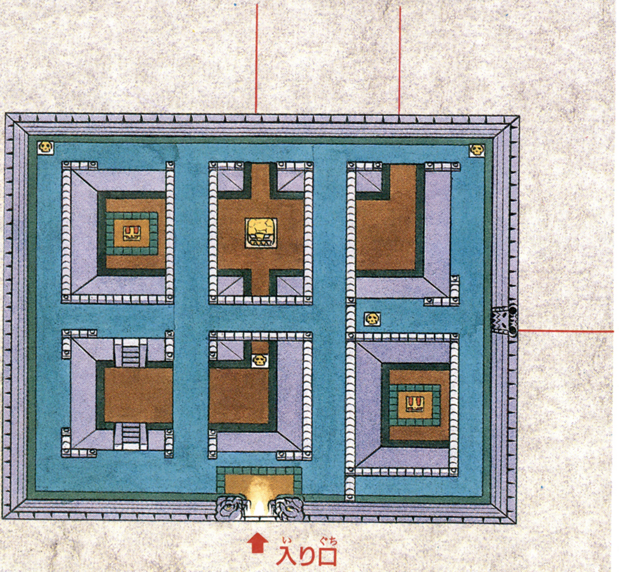
走って走って走り抜け！

地下の1階にある、流れるように動いている床は、1階に出ようと思ったら必ず通らなければならないところだ。ここを南から北へ抜けようとすると、床の流れに逆らって走らなければならないので、かなり集中力を必要とする。しかも、通路の途中に魔法の力を吸い取るギーボや、走る炎のトラップなどが待ち受けているので、これらをよけながらすすまなくてはいけない。ここを無キズで行けるようになればたいしたものだ。

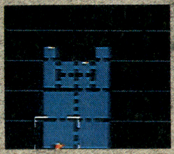


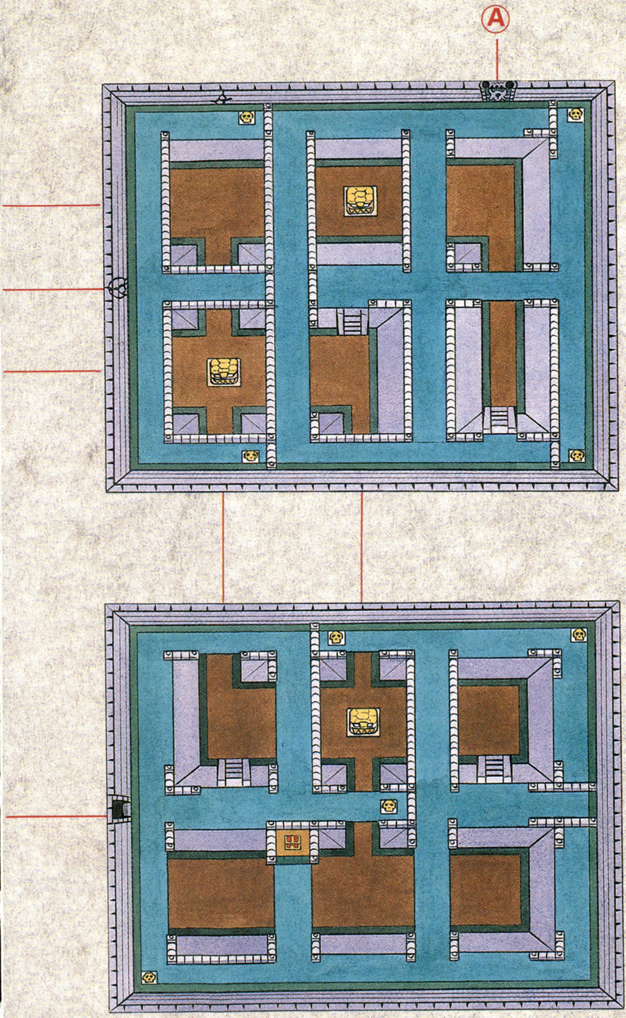
◀止まってはいけない。たえず動き続けていなければトラップの餌食だ


B1

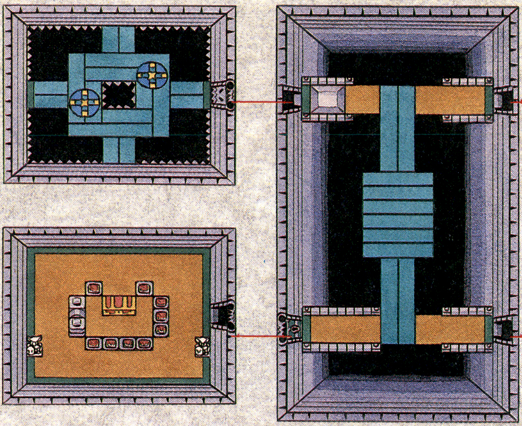

入り口

B1F

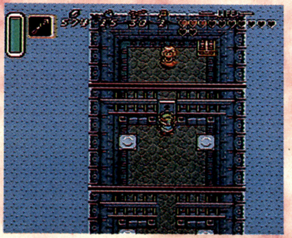




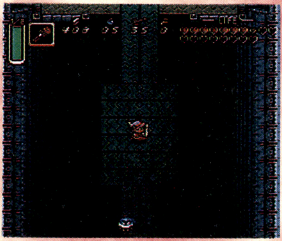
B2



地下2階で、村のダンジョンの秘密に迫る

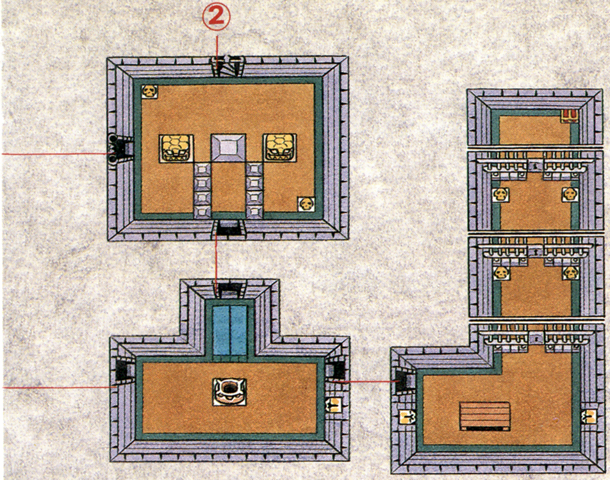


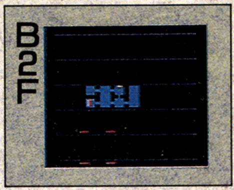
▶少女がとらわれている地下牢。カギを見つけて助け出せ！

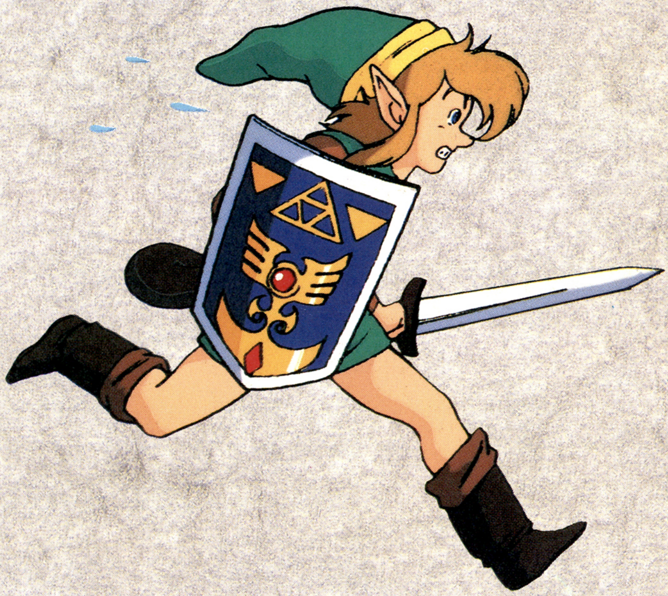


▶動く床は通るのがかなり難しい。止まると落ちるぞ

地下2階の村のダンジョンの秘密が、数多く隠されている階だ。この階に降りることができたら、だいぶ探索も進んだと言えるだろう。助けを求めていた少女がとらわれている場所が、この階にある。少女は一番東のフロアで見つかるはずだ。リーザックが何匹かいるけど、あまり厳重な警備とはいえないぞ。剣とフックショット、ブーメランなどを使って、少女を早く救出してあげよう。南のフロアにはすごく危険な動く床がある。しかしこれも避けて通れぬ道なのだ。落ちるなよ！


②


B2F



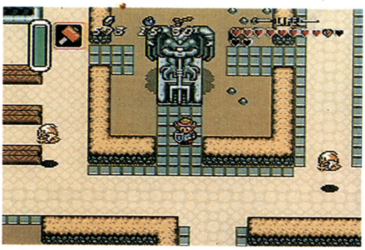
村のダンジョン

盗賊ブラインドとの対決

1フロアが異常なまでに広く、火を吐く恐竜型モンスター、リーザックが徘徊するダンジョン。それが盗賊ブラインドの住む悪しき迷宮「村のダンジョン」だ。

盗賊の村を探索せよ

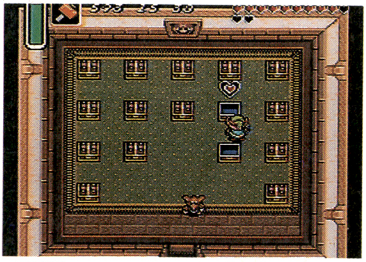
表の世界と闇の世界は非常に似通った作りになっており、それはこの盗賊の村も例外ではない。表の世界にあるカカリコ村と、建物の位置や道の並び方などがまったくそっくりに作られており、カカリコの地理を覚えてしまった人ならば探索するのにそれほど時間はかからないだろう。思わぬところで情報が手に入るかもしれない。



▲村の中央にある怪しい彫刻。ここから村のダンジョンへと入っていくのだ

宝箱屋のハートのかけら

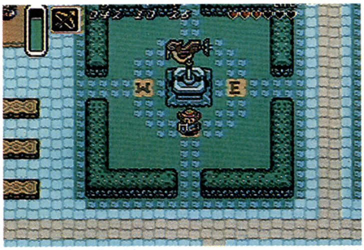
盗賊の村の北西に「宝箱屋」という店がある。30ルピーを店の亭主に渡すと、たくさんある宝箱のうちの2つを自由に開けることができ、中に入っているルピーや矢を手に入れることができるのだ。実はこの店の宝箱にハートのかけらが眠っているのだ。たくさんある宝箱のなかから発見するのはけっこう骨が折れる仕事だが、ここはぜひ手に入れておきたい。



▲宝箱屋のハートのかけらを手に入れるためには、何度も挑戦しなければならない。ルピーもけっこうでるので、そんなに損はしないはずだ

風見鶏の前でオカリナを吹け

動物の森で発見したアイテム「オカリナ」。闇の世界で小さな木になってしまった哀しい少年が吹いていたこの小さな笛は、実は大変便利なアイテムなのである。しかしこのオカリナを役立てるためには、ちゃんと使えるようにしなくてはならない。まず少年の故郷、カカリコ村に行き、酒場にいる彼の父親に会って少年のことを報告しよう。そのあとで村の中央にある風見鶏の前で、このオカリナを吹くのだ。すると風見鶏のなかから少年の友達だった1羽の鳥が現れ、どこかに飛び去ってしまう。これでオカリナは完全に主人公のものになるのだ。これ以後、表の世界ならばオカリナを吹くだけでその鳥が現れ、主人公を別に場所まで運んでくれる。



▲この風見鶏の前でオカリナを吹く。これで表の世界での行動が、グッと楽になるはずだ



▲鳥は呼べばいつでもどこでもやってきてくれる。表の世界の8カ所に、自由に行ってくれる

墓地の北にあるハートのかけら

表の世界の教会の横にある墓地。この墓地の北にある丘の上に洞窟を発見した人も多いはず。しかしこの洞窟、見てのとおり表の世界からは絶対に行けない。どうすればいいかというと、闇の世界でこの位置に行き、そこでマジカルミラーを使えばいいのだ。これでこの洞窟に入ることができ、そこでハートのかけらを手に入れることができる。

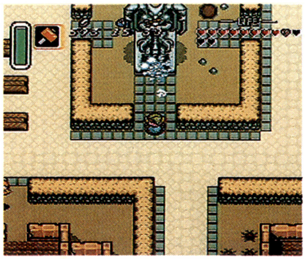


▲行くことのできなかった所にも、闇の世界からワープすればご覧のとおり。これは他にも応用がきく

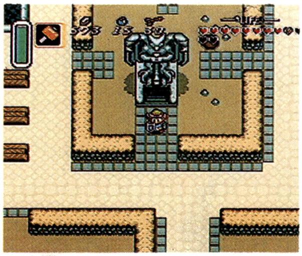
村の下にある悪しき迷宮

ひっぱれば開く入り口

村のダンジョンを守護するかのように立っている悪魔の彫刻。最初、入り口はこの悪魔像がもっているフォークのような槍で閉じられている。この入り口の開け方は意外と簡単で、ただ引っ張ればよいのだ。このことがわからず体当たりしてみたり爆弾をしかけてみたりした人もかなり多いだろうが、そのどれも失敗に終わったはず。ダンジョンの入り口というものはかなりこみ入った謎が仕掛けてあるものだが、このダンジョンの場合は単純さが一種の「引っ掛け」だと言えるだろう。単純なだけに見逃しやすいことなので、ここで覚えておくといいだろう。

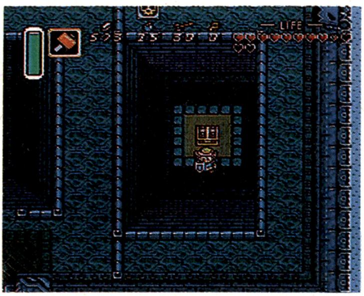


▶引っ張ってみると、ググッという音がして簡単に開いてしまう



◀フォークがなくなった状態。これでダンジョンに入れるのだ

この宝箱を見逃すな

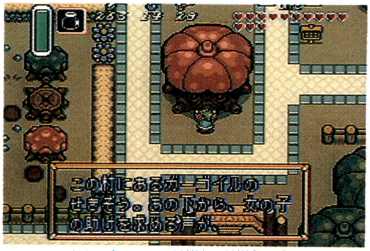


▲意外と見逃しやすい宝箱がコレ。見かけたら絶対にとっておこう。そして、すぐマップモードにして位置を確認することが重要だ

どこのダンジョンにも見逃してしまいがちな宝箱があるはずだ。この村のダンジョンの場合、地下１階にある宝箱が特に見逃しやすいので注意が必要である。この場合、場所をマップで確認して覚えておき、隣のフロアからうまく回ることによって手に入れることができる。宝箱は１つ取り残すと後で先に進めないということもあるので、間違いなく全部とるようにしていこう。アイテムが揃わないと攻略できないぞ。

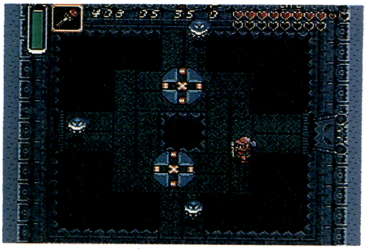
⚜地下牢の少女を救出せよ！

村を探索すると命を持った木に出会うはず。その木によると、夜な夜なダンジョンの中から救出を求める幼い少女の声が聞こえるという。勇者としてはこれを見のがすことはできないはずだ。このダンジョンではボスを倒しクリスタルを奪還するだけではなく、この少女を救出するという任務も主人公に課せられているのである。



▲この「喋る木」から少女の情報を得ることができる。この木は村の下の方にある

⚜トラップルーム発見

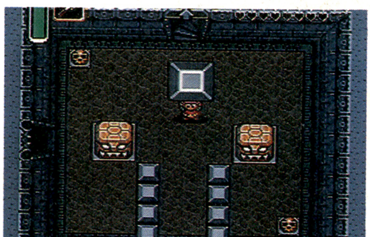


▲とにかく床の動きに逆らわないこと。あせって行動すると、絶対に落ちてしまう

もしこの部屋に足を踏み入れたら注意した方がいい。すべて動く床で構成されているので、足を滑らせるとたちまち下に落ちてしまう。入り口は入った瞬間に閉じてしまうので、引き返すことはできない。出る方法はただひとつ。はじき返されるボールを避けながら四隅にいるバリを倒していくことだ。動く床に逆らわないことがコツ。

⚜この石も持ち上がる

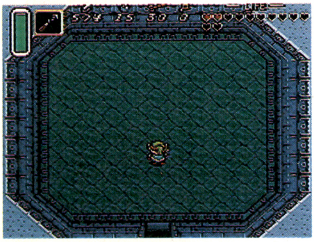
地下２階に降りると、ちょっと変わった石が通路をふさいでいる。しかし、もし主人公がパワフルグローブを持っていれば、この石は持ち上がるので心配はいらない。ヨイショと簡単に頭上にかかげることができてしまうのだ。スイッチや石を動かすといったことを探す前に、目の前のものを動かしてみることが意外と重要なのである。



▲ヨイショという声が聞こえてきそう。この石をどければ、行けなかった部屋に進めるのだ

あれ、ボスがいない！

大宝箱も見つけたら、次は地下牢の少女を救出しなければならない。少女が幽閉されている地下牢は地下2階の東側があるので、さっそく救出してしまおう。途中で出くわす敵はさほど強くないモンスターばかりなので、少女を助け出すまでにそれほど時間はかからないはずだ。



◀ボスがいない。一体どうすれば出てくるのだろうか



▶ボスの部屋の真上に位置する部屋。日光を入れてやろう



▲やっと登場した盗賊ブラインド。その姿は、すでに人間とはいえない魔物の姿だ

地下牢で少女を救出すると、彼女はそのままついてくる。ここで問題になるのが、この女の子を連れたままボスと対決するわけにはいかないということだ。そこで彼女を連れて一度外に出ようとする。が、その瞬間、彼女は消えてしまうのである。ここで、とりあえずボスと対決しようと思うかもしれない。そこでコンパスを頼りにボスのいる部屋に行ってみると、なんとそこにはいるはずのボスがどこにも見当たらない。海賊ブラインドは光が苦手だ、という情報をカカリコ村で得ている人なら気がつくはずだ。そう、この少女こそが村のダンジョンのボス「盗賊ブラインド」なのである。

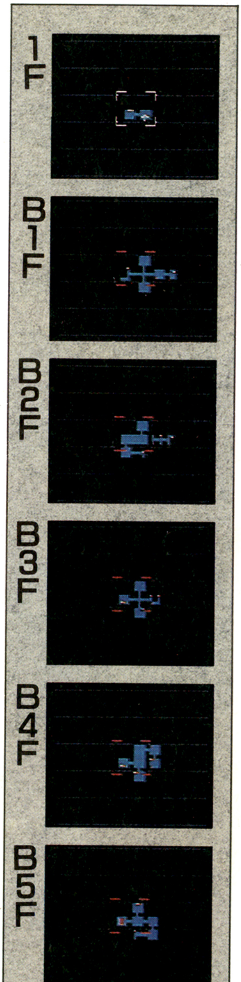
盗賊ブラインドは光が苦手。ということは光をあててやれば姿を現すはずだ。そこで、ボスの部屋のちょうど真上にあたる1階の床にバクダンで穴を開け、ボスの部屋に日光を入れてやろう。あとは少女を地下牢から出してやり、ボスの部屋に連れてきて日光の下におびきだせばいいのだ。

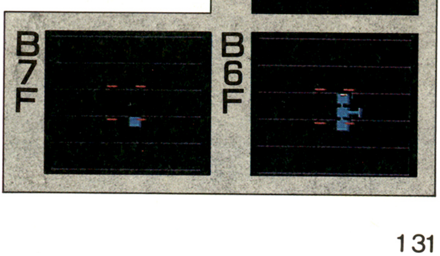
これで盗賊ブラインドは姿を現すのである。あとはブラインドを倒し、クリスタルを奪還するだけだ。

氷の神殿

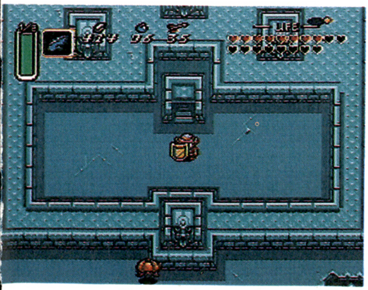
ICE PALACE

床のほとんどが氷におおわれ、歩くことさえままならない。目的は、5つめのクリスタルを手に入れることだ!!

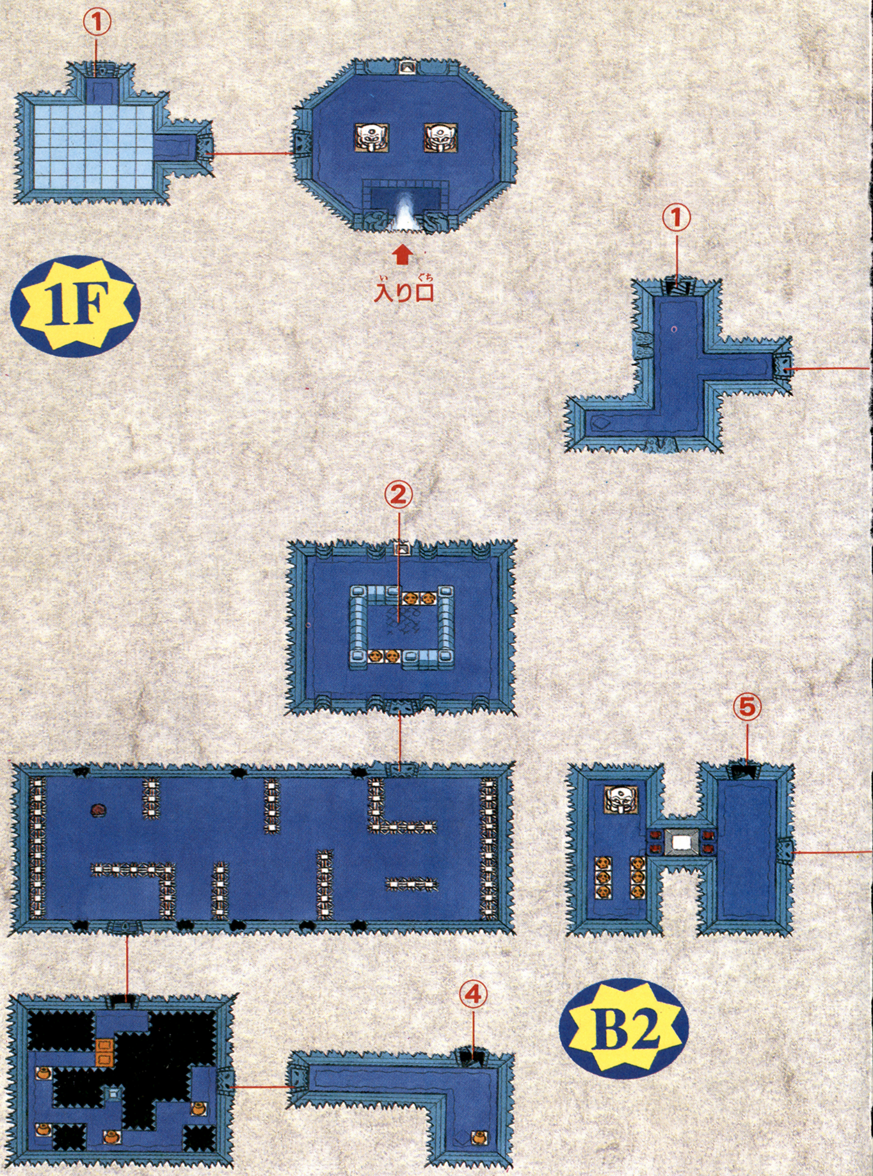


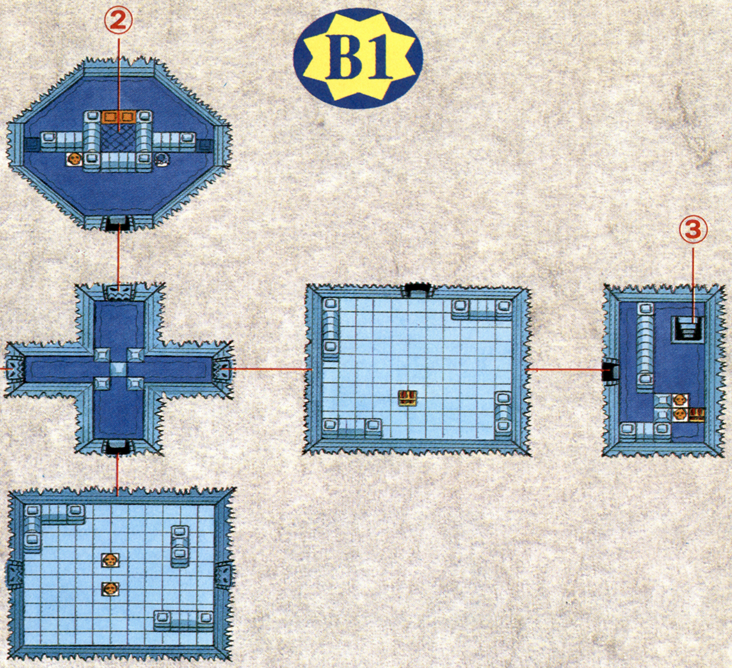


氷のダンジョンは、全部で8階層からなる超多重構造の迷宮だ。その階の多さは他に類がなく、今までのダンジョンよりはるかに上下のつながりが複雑な迷宮と言えるだろう。それだけにマップの入手が攻略の要とも言えるが、このマップが意外に見つからないようになっているので、かなり苦労するダンジョンになるはずだ。とにかく新しい部屋に入ったり、次の階に降りたりしたときは、たえず自分の位置を確認することが必要である。氷のダンジョン特有の、すべって前に進めない床という恐ろしいトリックもあるので慎重に時間をかけて攻略することが肝心である。ここから後半戦に入るので、気を引きしめていかねばならない。それだけ難易度の高い、トリッキーな仕掛けが、はりめぐらされているのだ。

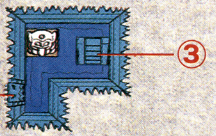


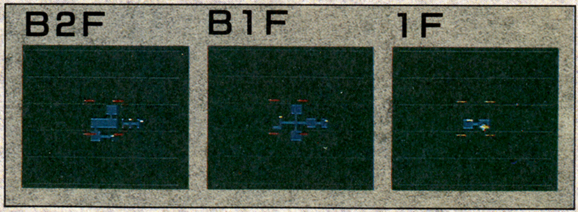
▲氷のダンジョンの入り口。闇の世界から入ることは絶対に不可能だ


①
入り口
1F
①
②
⑤
④
B2

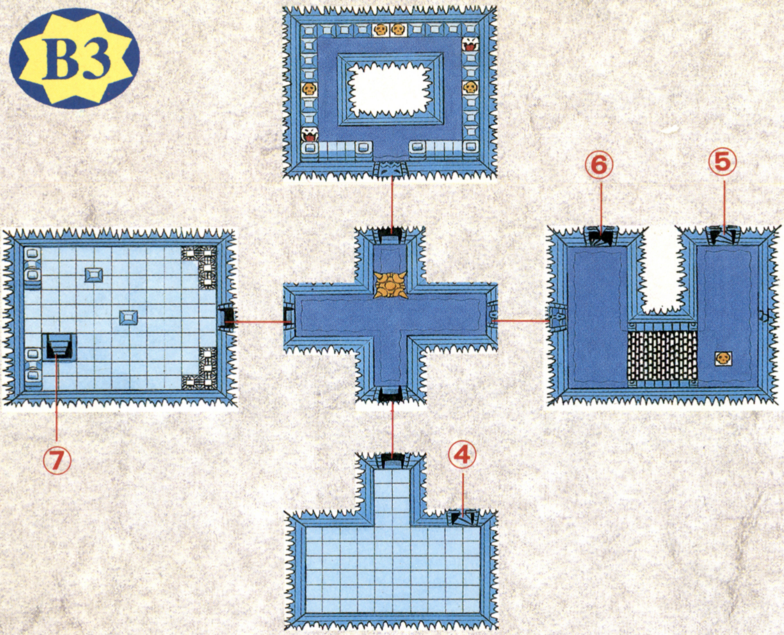


★マップ上の同じ階のつながりはアルファベットで、階段のつながりは数字であらわしています（例：①と①、Ⓐと Ⓐはつながっている）。





B3

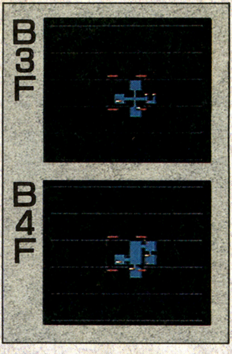


氷のダンジョンは、すべる床にご用心

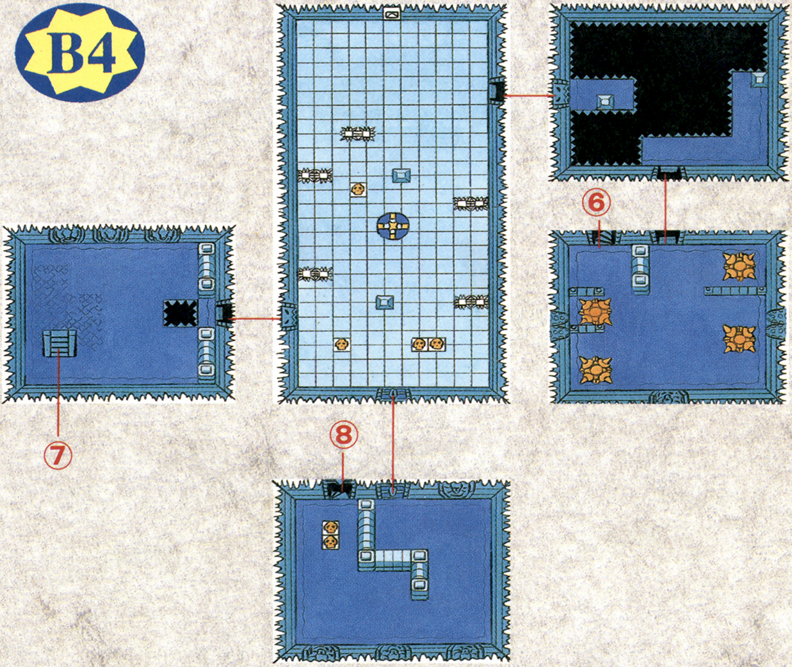
氷のダンジョンで最悪なのは、そこにいるモンスターではなく、氷が敷きつめられたスベる床なのだ。この床がある部屋に入ったら、まず満足な動きができなくなるはずだ。いくら前に進もうと思っても足が空回りして進めなくなる。ペガサスの靴を使うと意外とまっすぐ進むことができるので、試してみよう。

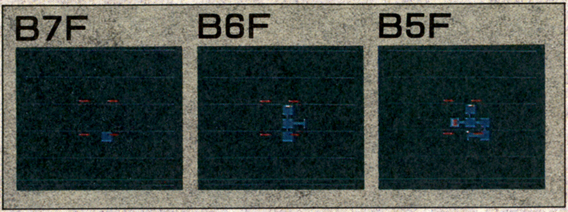


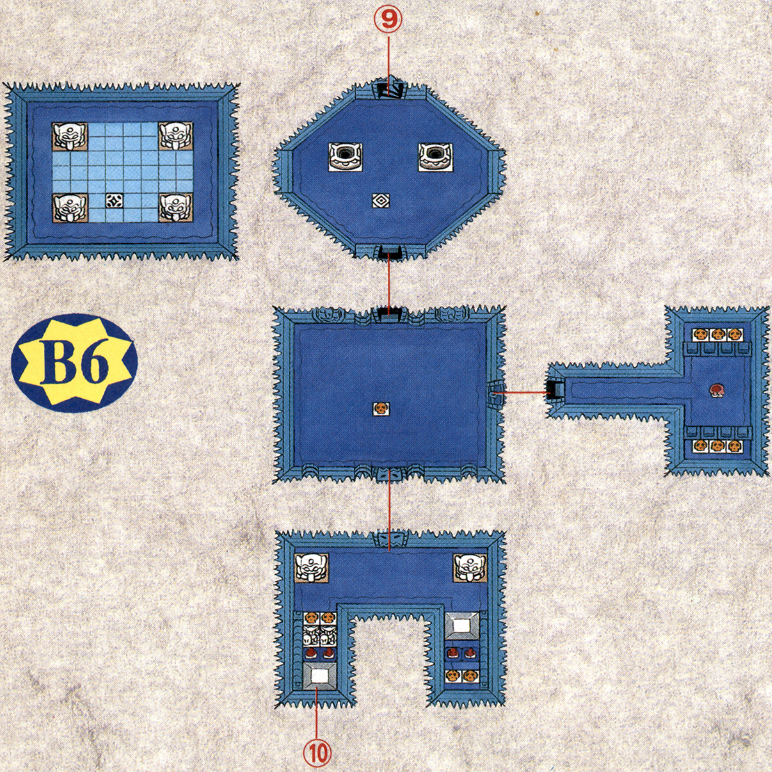
▲あまり力を入れ過ぎると、今度は止まらなくなるので注意しよう。慎重に動け！



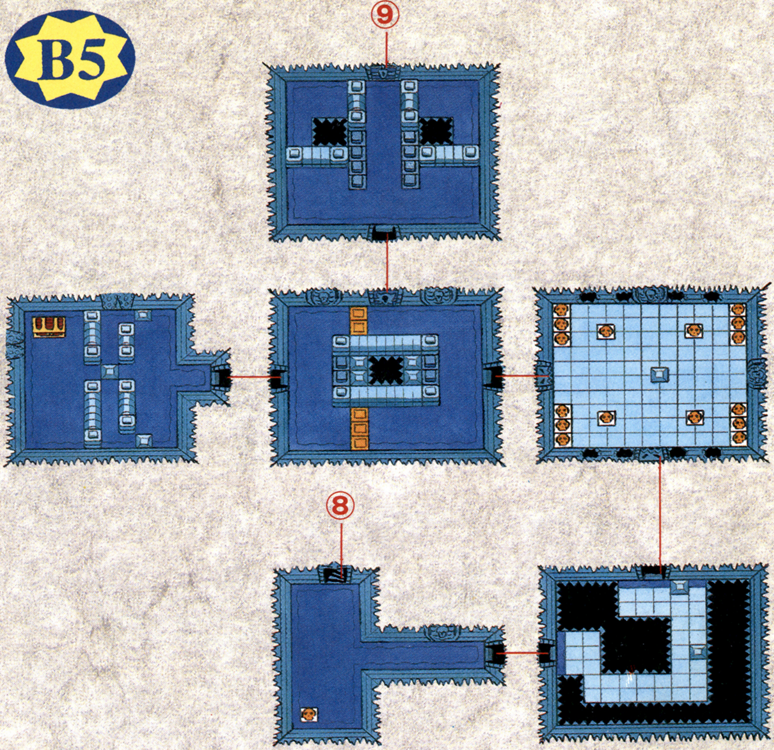
B4



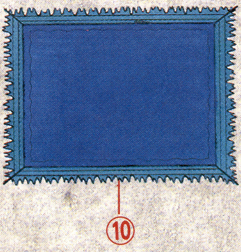

B7F
B6F
B5F


9
B6
10

B5



B7



氷のダンジョン
氷に閉ざされた闇の迷宮

全8階層からなる複雑な構造。そしてツルツルとスベる床。今までになく技術を要求するこの迷宮は、アクション要素満載の、超過激パズルダンジョンとなっているのだ。

剣のレベルアップと透明マント

カエルの秘密

村の南を探索すると、1匹のカエルに出会うはず。このカエル、実はカカリコ村に住んでいた鍛冶屋のオヤジ。彼をカカリコ村まで連れていってやるとお礼に剣を鍛えてくれる。それから、家の前にある井戸の中に祭壇がある。これに魔法の粉をかけてみよう。魔法の消費が2分の1になるので便利だ。

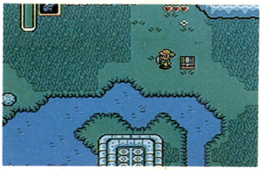


▶こいつがカエル君だ。パワフルグローブがなければ会えないのだ



◀鍛冶屋の兄弟は、お礼に主人公の剣を鍛えてくれる

ついてくる宝箱



◀表の世界にワープしても、この宝箱はついてくるので安心だ

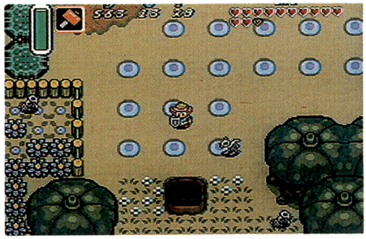


▶これが変なおじさんだ。昔盗賊で、カギ開けの名人だったそうな

闇の世界で、表の世界では鍛冶屋があった所に行ってみると、どうしても開かない宝箱がある。開かないというのはすごく気になるので、そのまま持ち歩いてみよう。宝箱はいつまでも後をついてくるはずだ。この宝箱、実は砂漠の神殿の近くにいる変なおじさんの所に行くと、開けてもらえる。中には空のビンが入っているのだ。

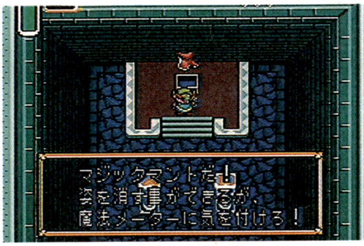
杭打ちで現れる階段

ついてくる宝箱が手に入る家の前に、杭がいっぱい並んでいるのに気がついたかな？　このちょっと気になる杭を全部マジックハンマーでたたいてしまうと、近くに地下へ行ける階段が現れるのだ。この階段を下へ降りていくと、ハートのかけらが手に入るはずなので、逃さず入手してほしい。



▲杭を打つ順番は、まったく関係ないのだ

墓場でマジックマントを発見



▲マジックマントは主人公の体を透明にして、いっさいの攻撃を無効にしてしまう力をもつ

ここまでの冒険で、主人公はすでに一番重い石まで持ち上げることができる「パワフルグローブ」を手に入れているはずだ。それさえあれば、墓地にある一番大きい墓石の前に行くことができる。ここで墓石に体当たりすると、地下への階段が現れる。下へ降りていくと体が透明になる「マジックマント」を手に入れることができる。

赤い盾にバージョンアップ

マップ上で、ついてくる宝箱の北側の方へ行くと、赤い盾を売っている店がある。値段が500ルピーもするのでちょっと高いと思うかもしれないが、今まで持っていた青い盾より強力な防具なので、ぜひ装備しておきたい。

この赤い盾は買う以外にも、願いの滝で手に入れることができるので、ルピーがないときはここで装備しよう。



▲これが赤い盾だ。今までの小さな青い盾よりも、格段に防御率がアップしているのだ

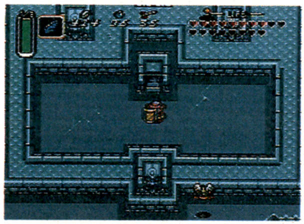
血も凍る恐怖のダンジョン

マジカルミラーでダンジョン侵入

闇の世界から氷のダンジョンに近づくと、入り口は絶対入れないようになっている。建物全体が壁に囲まれており、入り口がないからだ。一度表の世界に行き、ハイリア湖の中央に位置する「幸せの泉」にあるワープゾーンを使えば入れるようになる。幸せの泉に、パワフルグラブでしか持ち上げられない石があり、これをどければワープゾーンが出てくるようになっている。このワープゾーンはけっこう便利に使えるので覚えておこう。



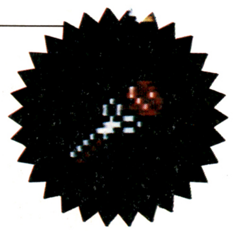
▶石を持ち上げて氷のダンジョンへと侵入するのだ



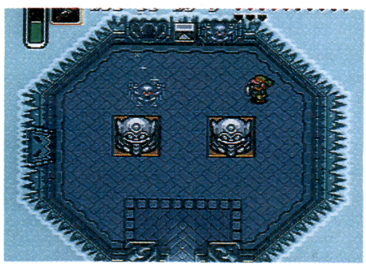
◀ダンジョンの入り口にハイクライクがいるので注意

ファイアロッドが大活躍

氷のダンジョンに入ると、真っ先に見知らぬモンスターが出てくる。こいつには火炎攻撃しか効かないので、ファイアロッドで倒してしまおう。このダンジョンは氷でできているので、全体的に火の攻撃に弱い。そのため、ファイアロッドやボンバーのメダルなどの魔法攻撃を多用することになってしまうので、魔法ゲージにたえず気を配っていなければならない。ボスと会う前に魔法が使えなくなってしまうということもあるので、青か緑の薬が絶対に必要になるダンジョンだ。



▶▼ファイアロッドは今回のダンジョンでかなり使用することになるので、魔法の力を補充する緑の薬と青の薬はできるだけ買っておいたほうがいい



ドクロ剣士はバクダンで

この氷のダンジョンから現れるドクロ剣士こと「スタルフォン」というモンスターは、突然上から落ちてきて攻撃してくる大変イヤなやつだ。しかもこのスタルフォンは、なんど斬りつけてもあっというまに再生して死ぬことがない。このアンデットモンスターは、実はバクダンでしか倒すことができないのだ。上からこいつが降ってきたら、まず一度剣で斬りつけてやり、崩れ落ちたところにバクダンを置いてやればいいのである。崩れ落ちている間しか爆弾は効かないので、すばやく行動しなければならない。ちゃんとサハスラーラが助言してくれるので、まず最初に聞いておいたほうがいいだろう。

もし、爆弾を持っていなかったら、無理に戦わず、素直に引き返したほうがいい。



▲スタルフォンが上から落ちてきたところを剣で切りつけると、このように崩れ落ちてしまう



▲崩れ落ちたところにすばやく爆弾を仕掛ければ、フタルフォンを倒すことができる

魔のトラップルーム

この部屋に足を踏み入れたら、すぐに行動を起こさなければならない。なぜなら、入ってすぐにどんどん床が落ちていくからだ。あせって走り回ってしまうと、あっというまに下に落とされてしまうのである。床は時計周りに落ちていくので、同じ方向に主人公を動かしてやり、素早くドクロを取って避難するのだ。



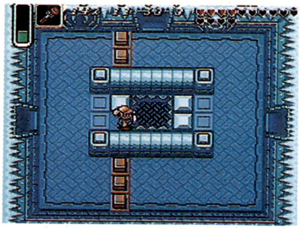
▲メデューサというトラップが弾を討ってくるので、やられる可能性が非常に高い

ブロック落としでトビラを開けろ！

ボスの部屋に行くための最大の難関が、このブロック落としで開けるトビラだ。部屋の真ん中に仕掛けられたスイッチを押すことによってボスの部屋に近づくことができるのだが、このスイッチは押したままの状態でないとトビラが開きっぱなしになってくれない。そこで1階上の部屋からブロックを落としてやるわけだが、これがけっこう大変なのだ。4つあるブロックのうち、左下のブロック以外は下に落としてもスイッチを押せないので、左下のブロックまでたどり着かなければならない。これはなぜかというと、丸いスイッチで切り替わる赤と青のブロックに邪魔され、そのまたさらに上の階に回らなければ、そこまでは到達できないからだ。これらをすべてクリアし、ブロックとともに自分も下に落ちれば、ようやくスイッチを押すことができるのだ。



▶この状態では絶対に南の部屋に行くことはできない

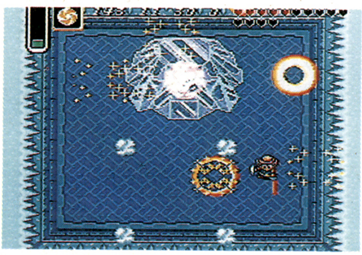


◀ブロックを落として、自分もその後を追うのだ



▶落としたブロックを下に押せば、トビラが開くのだ

火炎系の魔法でボスをたたきのめせ

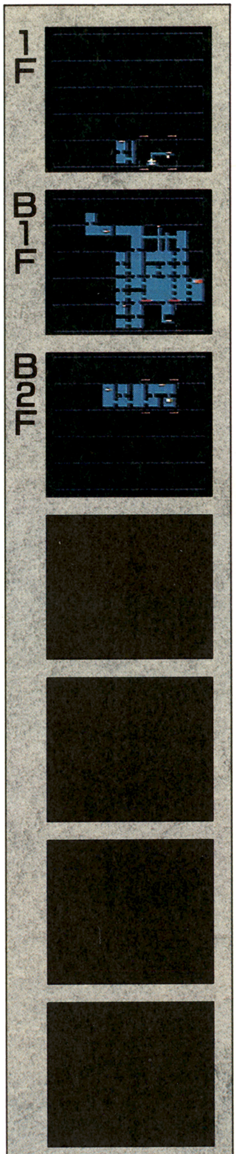


▲剣で戦うのも有効。あせって戦うと、たちまちハートが減ってしまうので注意しよう

氷のボスである「シュアイズ」は、最初、氷塊の中に封印されている。まずはここからシュアイズを出してやり、本当の力を引き出してやらなければならない。氷のダンジョンのモンスターだから、当然、火炎系の攻撃に弱いはずだ。そのことをよーく考え、魔法ゲージに気を配りながら、シュアイズを攻略しよう。

沼のダンジョン
MISERY MIRE

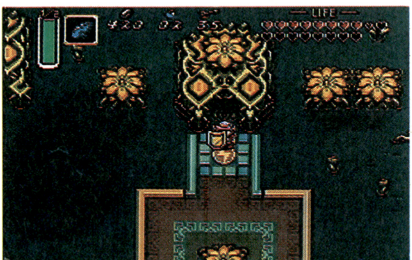
クリスタルもいよいよあと2つだ。はたして、この激しい雨の降る迷宮から聖なる宝石を奪還できるか!?



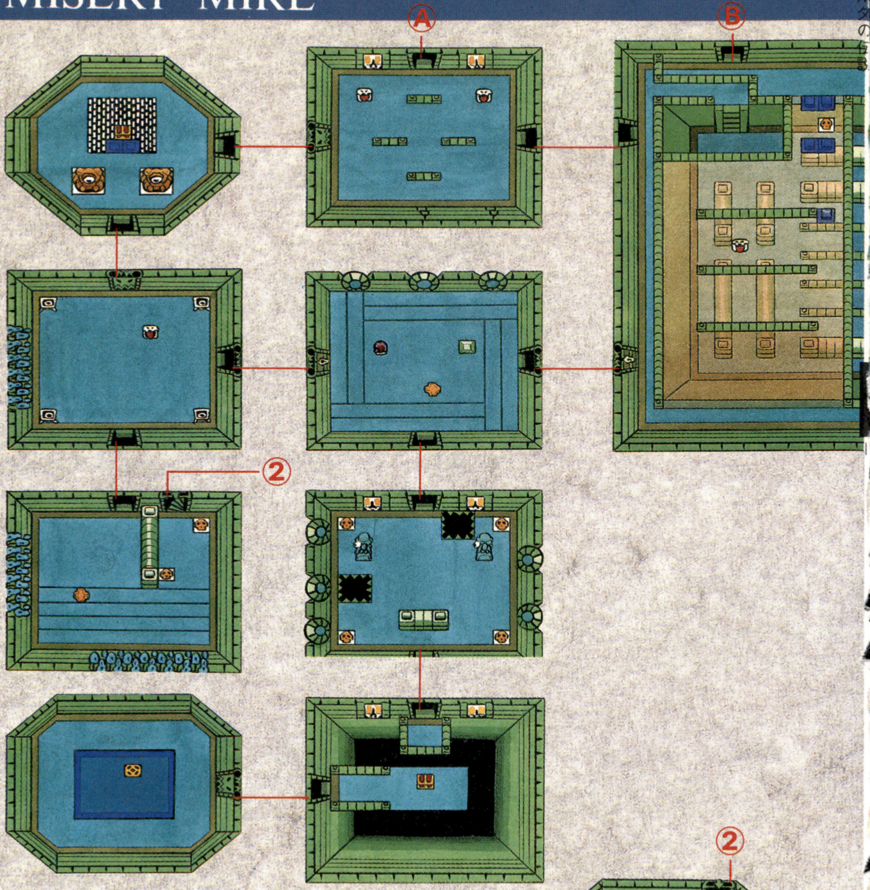
闇の世界からは、この「沼のダンジョン」のある沼へは一歩も入ることができない。ここは完全に外界から隔離された地帯なのである。物語は、この沼のダンジョンで6つめのクリスタルを奪還することになり、いよいよ終盤にさしかかる。あと一歩でゼルダ姫のクリスタルまで行けるので、気合いをいれて攻略してほしい。



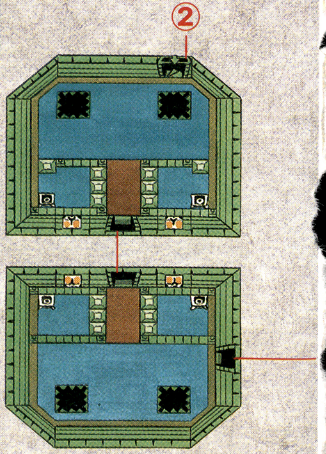
◀上からみると、どこからも入る所がないのがわかる。もちろん表の世界から侵入するのだ



▶沼のダンジョンの入り口。いかにも危険そうな入り口だ。なるべく薬を持って侵入しよう

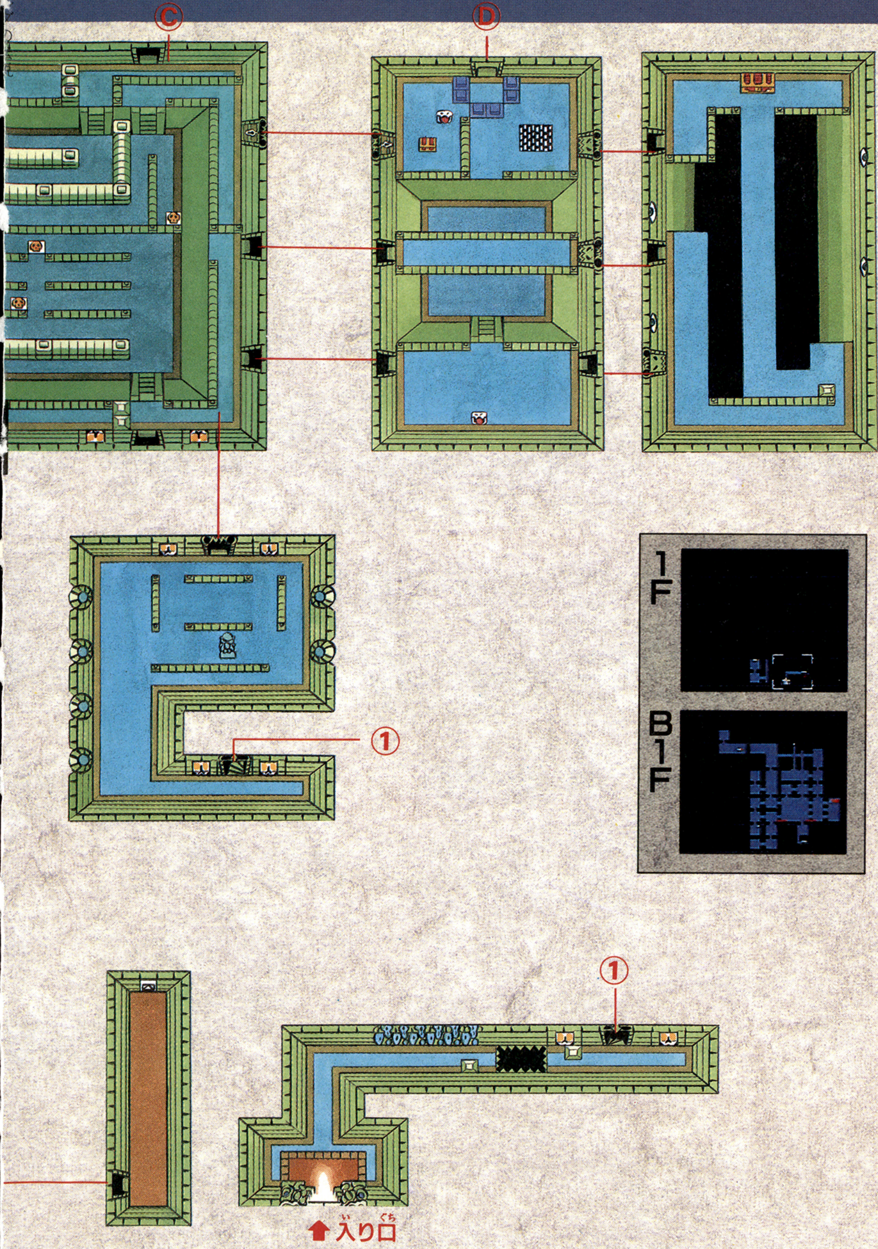


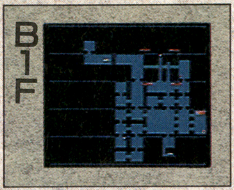
B1

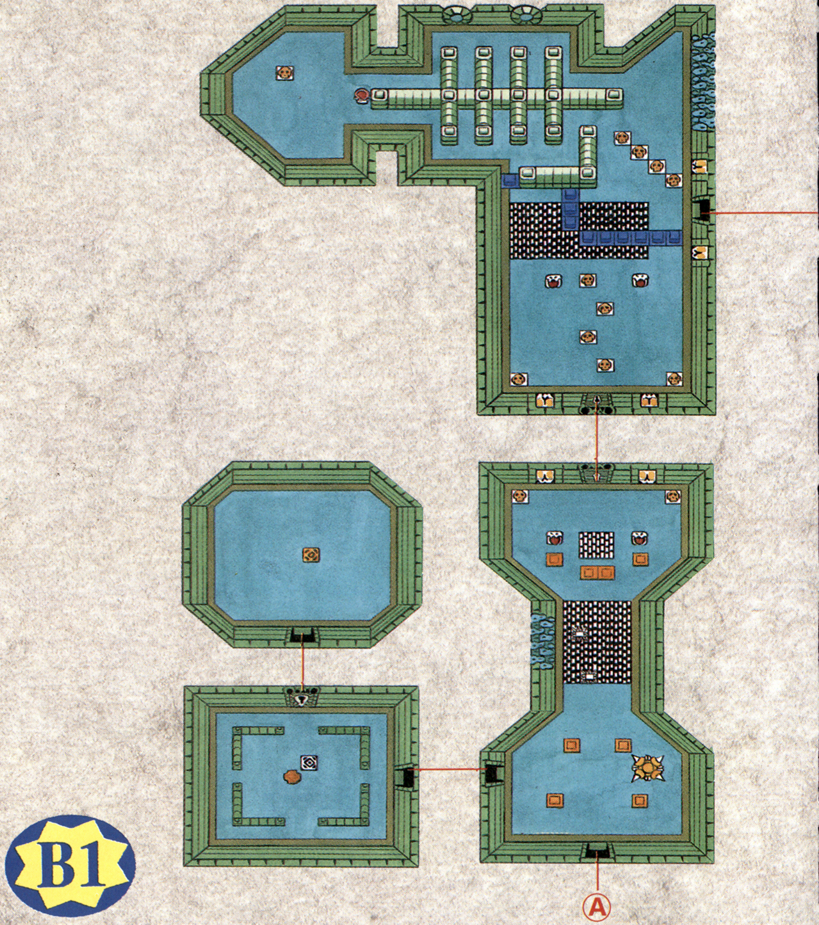


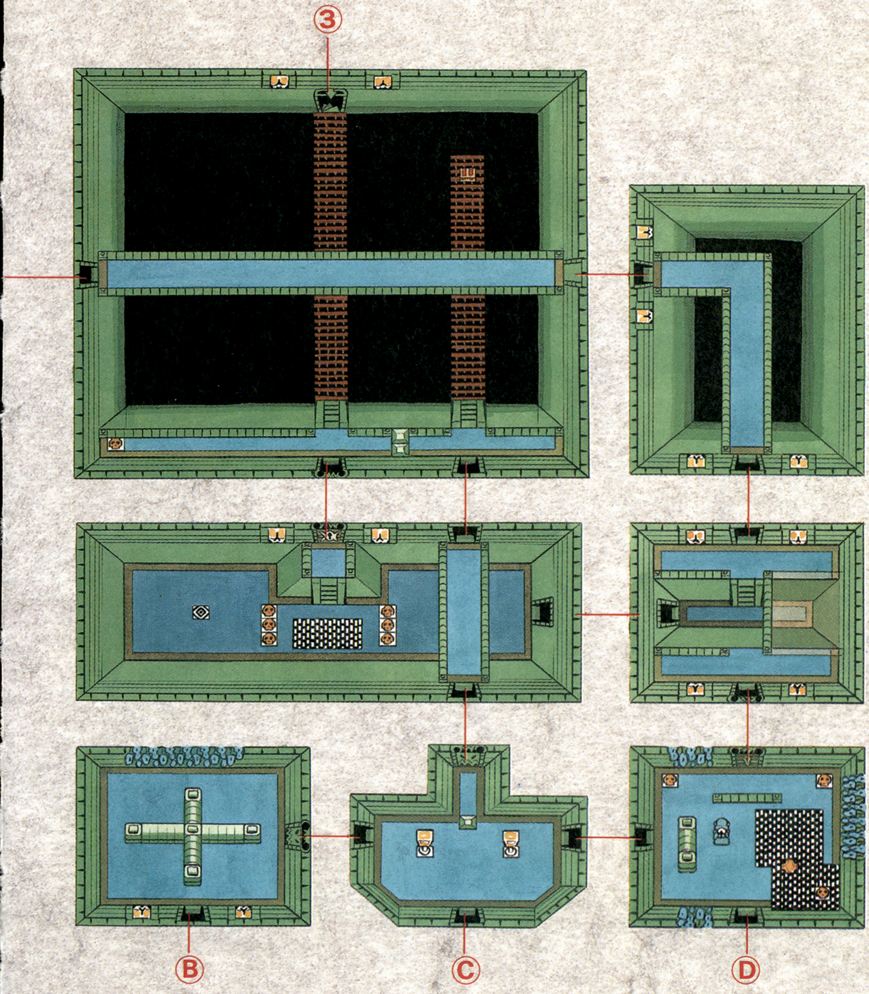
1F

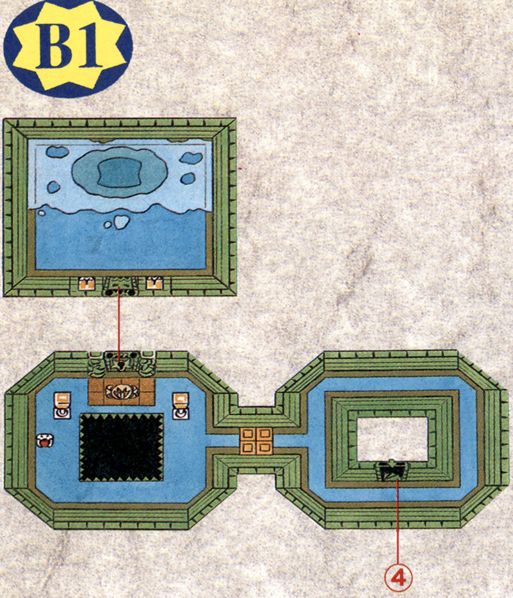
★マップ上の同じ階のつながりはアルファベットで、階段のつながりは数字であらわしています（例：①と①、Ⓐとⓐはつながっている）。

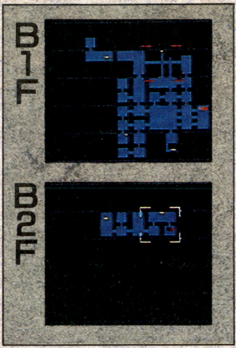

C
D
①
1F
B1F
①
入り口

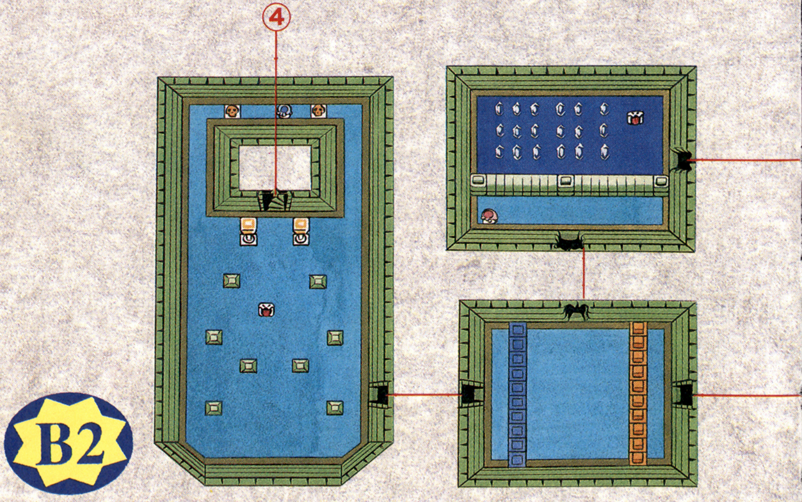

B1F


A
B1


3
B
C
D


B1
4


B1F
B2F


4
B2

進行方向に明かりを向けろ！

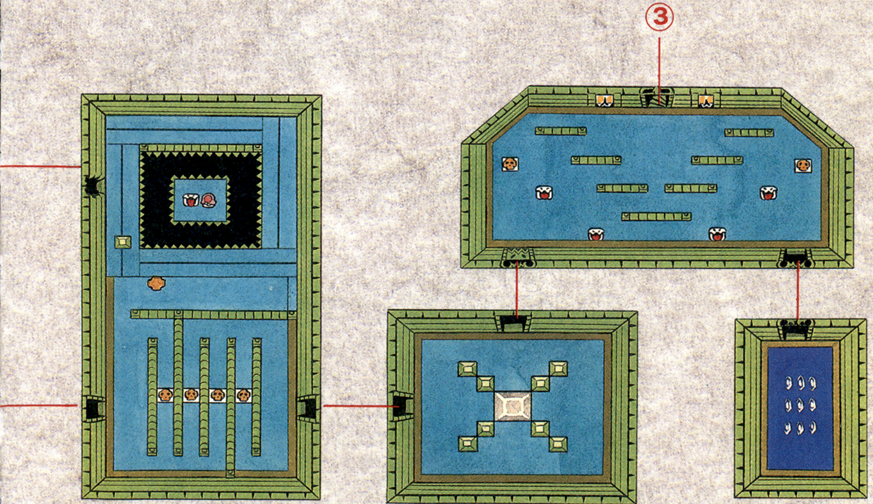
沼のダンジョンでもっとも過激なところが、この地下2階である。ここはほとんどが暗闇で、探しても、とうろうなどはどこにも見つからない。自分で照らす明かりだけが頼みの綱となるので、いつモンスターが襲ってくるかわからないという恐ろしい階なのである。この階をクリアしてボスのところに行くためには、いくつか色の変わるスイッチを使わなければならない。これはこの階に全部で2つあるから探してみよう。ルピーがいっぱいある部屋もあるけど、ハートには換えられないぞ！



◀自分の行くほうへ明かりを向け、敵がいないか確認しよう



▶スイッチのある部屋にバクダンで開く壁があるぞ！



沼のダンジョン

誰も入れぬ禁断のダンジョン

6つめのクリスタルを、そのどこかに隠している沼のダンジョン。地下1階が異常に広く、複雑な構造を持つ特異なダンジョンで、その難しさは主人公を苦しませるはずだ。

沼のダンジョンに入る方法

オカリナを使って表の世界から

この沼のダンジョンも氷のダンジョンと同じく、闇の世界からワープゾーンを使って入ることができる。オカリナを使って沼のダンジョンの南端に行き、そこにある石をひっくり返せばワープゾーンが出てくるというわけだ。意外と簡単に行けてしまうので、そんなに苦労しないはずである。あとは入り口まで沼を泳いでいけばいいのだ。



▲この石の下にあるワープゾーンを通れば、沼のダンジョンにある湿地帯に行くことができる

沼のダンジョンのハートのかけら

ダンジョンの左右に、入り口が1つずつあるはずだ。この左の方の入り口に入ると、ハートのかけらが手に入る。パズルのようにブロックで囲まれている宝箱の中で見つかるはずだ。ダンジョンに入る前に取っておきたい。



◀パズルをうまく解くと、宝箱を2つとも取ることができる

エーテルの魔法でトビラを開け！

降りしきる雨の中、沼ダンジョンの入り口に近づいてみると、どこにも中に入れるところがない。ここで途方に暮れてしまわないで、よく周りを観察してみよう。ダンジョンがあると思われるところに、エーテルのメダルと同じマークがあるはずだ。これは、ここでメダルを使うと何かが起こるというヒントなのだ。これだけ分かれば、もうやるべきことはひとつしかない。

アイテムは、時として通常の用途とまったく違う効力を発揮することがあるのだ。そのことをしっかりと覚えておいて欲しい。

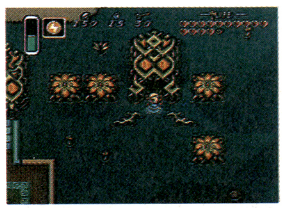


◀このエーテルのメダルで沼のダンジョンの封印を解くことができる。このダンジョンまでに必ず手に入れておこう

▲その場所に適したアイテムを使えば、こんなトリックもご覧のとおり。やったね！

妖精の泉で体力を回復

ハートのかけらが見つかる入り口の反対側に、妖精の泉がある入り口がある。ここは、迷宮内で傷ついた主人公をいやしてくれる重要な場所なので、何度も足を運ぶことになるだろう。ダンジョンに入る前に、まずここで体力を完全に回復してから入るようにし、ダンジョン内でやられて入り口に戻されても、すぐ先に進まないで、ここに寄ってハートを満タンにしてから再チャレンジするようにしよう。沼のダンジョンは１フロアがかなり広いので、途中でやられそうになったときにマジックミラーで入り口まで戻り、ここで体力を回復するのも有効な手段だ。



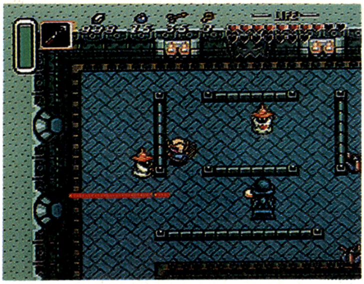
◀ここが妖精の泉がある入り口だ。ここには何度もお世話になるぞ！



▲沼にいる妖精さん。何度行っても必ず体力を回復してくれるので、とっても便利だ

沼ダンジョン徹底攻略

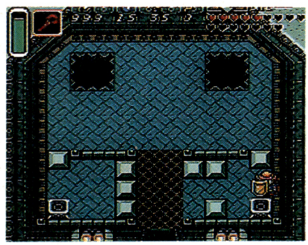
光線をよけて敵を倒せ！

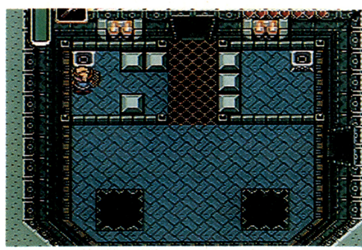

▲ビムの砲台はたえず回っているので、よく見ていれば攻撃してくるタイミングを見抜ける

沼のダンジョンに入り、最初の階段を降りて地下１階に行くと、光線を主人公めがけて発射してくるビムが守るフロアがある。ここには、さらに三日月型の光線を放つウィズローブというモンスターが出現するため、かなり苦戦を強いられる最初の試練だ。とにかくそこにいるモンスターを、ビム以外全部倒してしまわないと、絶対にトビラが開かない。動き回って敵を倒せ！

2つの部屋の4つのとうろう

4つのとうろうに火をつけてトビラを開ける。今までにもけっこうあったトリックだが、この沼のダンジョンにあるそれは、2部屋にまたがるトリッキーなものだ。見ただけではけっこう気がつかないが、隣の部屋でサラスラーラが教えてくれるので、必ずメッセージを見ておこう。とうろうはパズルによって隔離されているが、あまり難しくないパズルなのですぐ解けるはずだ。問題は、この時出現するウィズローブである。このモンスターは突然出現するので、パズルに夢中になっていると攻撃を受けてしまうので要注意だ。パズルが解けたら、急いで全部のとうろうに火をつけよう。


▲主人公は最初、上の部屋に出る。あせって穴に落ちるなよ

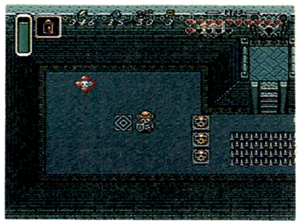

▲これが下の部屋だ。ウィズローブは最高4匹まで同時に出る

ワープゾーンを有効に使え！

地下１階には、宝箱を取ったあとにすぐにボスの部屋の方に行くことができるワープゾーンが用意されている。このワープゾーンを使えば、モンスターがたくさんいる部屋を進まなくてもいいので、かなり楽にダンジョンを攻略することができる。最初にこれを発見したときはなるべく自分の位置をマップで確認し、どこからどこに飛ばされたか覚えておくといいだろう。もし主人公が探索の途中なら、この手のワープゾーンはいくらあっても困らない。近道はどんどん使うべきである。



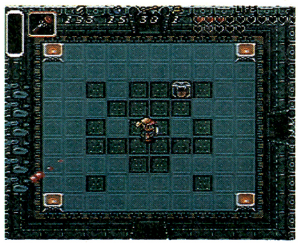
▶ワープゾーンの入り口。ここで現在位置を確認だ



◀ワープゾーンの出口。出た瞬間に攻撃されないよう注意

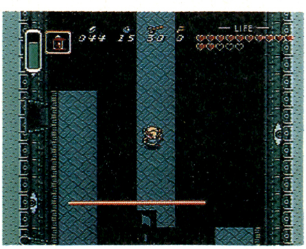
こんな所にも４つのとうろうが…

地下１階の西にあるこの部屋は、４つのとうろうに火をつけてトビラを開けるというトリックを持つ部屋だ。しかも、床板が１枚１枚攻撃してくるので意外と体力を取られてしまう。ここの攻略方法は入り口から出ないことだ。そうすれば床板は１枚も当たらない。



◀床板が全部こわれてから火をつけるようにしたほうがいい

大宝箱まで駆け抜けろ！



▶とにかく。ダッシュすること。でないと間に合わないぞ！

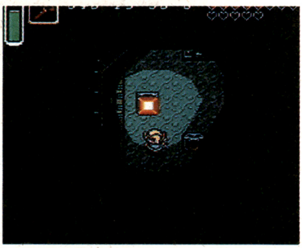
地下１階の東側にある大宝箱。この大宝箱まで行くには、光線を発するトラップの中を駆け抜けなければならない。しかも通路がどんどん下に落ちていくので、素早く行動しなければ床板と一緒に落ちてしまう。Ⓐボタンダッシュで駆け抜けろ！

ソマリアの杖でスイッチを押す

地下2階にある暗闇の部屋。この部屋にはトビラが2つあり、その一方がスイッチで開くトビラだ。このスイッチがクセモノで、押したままにしておかなければならない。上の階からの落としブロックもないので、その場でなんとかしなくてはならないはずだ。ここで使用するのが「ソマリアの杖」だ。この杖で赤いブロックを出し、スイッチの上に置いてやるのだ。弾をよけながら、すばやくブロックを置けばトビラは開く。



◀これが問題のスイッチだ。メデューサの攻撃に気をつけよう



▶杖でブロックを出したところ。これでスイッチを押せる

杖の力で敵を攻撃！

ソマリアの杖でブロックを作ったあとに、もう一度Ⓨボタンを押すと、十字方向に敵を攻撃することができるのだ。



▲隠れたところにいる敵もイチコロだ！

沼のボスは目玉で攻撃してくる

沼のダンジョンのボスである「ゲルドーガ」は、最初自分の分身である目玉たちを使って攻撃してくる。さらにこの合間に雷を発射してくるので、主人公を右端か左端によけさせておいたほうがいいだろう。目玉は主人公の方にやってくるので、剣を使えば動かずに全滅させることができるはずだ。このあとで本体が襲ってくるのである。



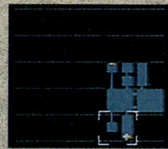
▲こいつが沼のボス「ゲルドーガ」だ。ヌメヌメしていて気持ちが悪いモンスターである

亀岩のダンジョン

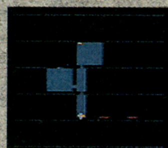
TURTLE ROCK

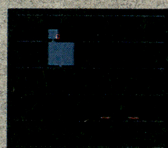
巨大な亀の形をした入り口。その奥には、ゼルダ姫がとらわれている。最後のクリスタルはすぐそこだ！

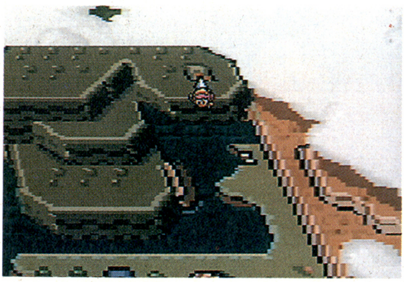
この亀岩ダンジョンはさすがに最後のクリスタルを持つダンジョンだけあって、かなり難しいトリックが仕掛けられている難易度の高い迷宮である。しかしこのダンジョンでようやくゼルダ姫を助け出すことができるので、心して攻略に望んでほしい。前のダンジョンで手にいれたソマリアの杖がこのダンジョンでは大活躍することになる。

1F


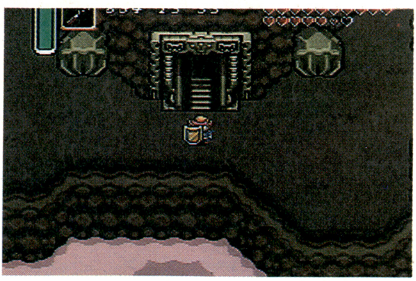
B1F


B2F


B3F




◀亀岩は闇の世界にある山頂の東端にある。いよいよ、最後のクリスタルかと思うと、心が踊るはずだ



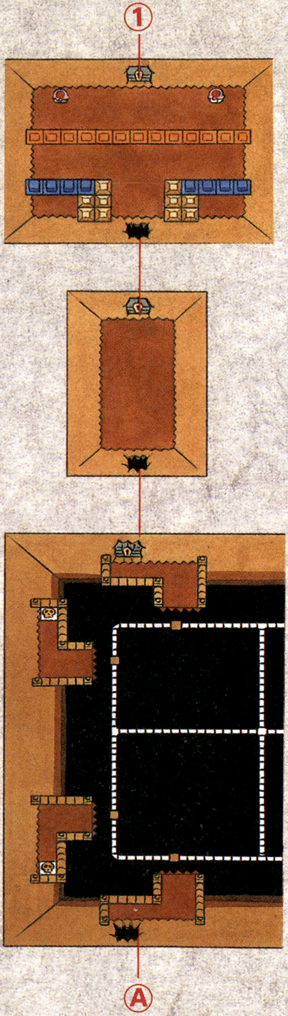
▶「亀岩のダンジョン」の入り口。亀の形をした入り口がかなり不気味だ。恐れずに、まず入ってみよう

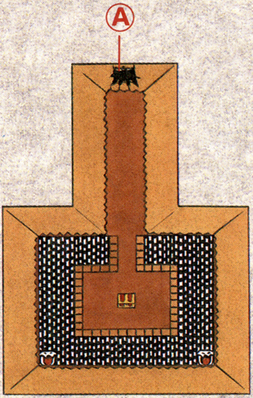
こんなモンスターが!?

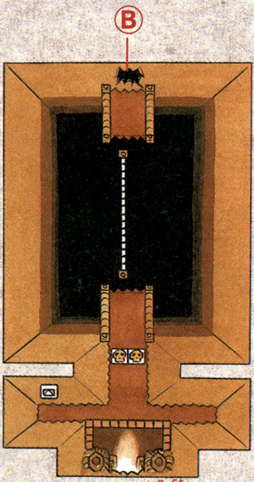
亀岩のダンジョンの1階には、こんなモンスターが登場する。名前はホックボックといって、動きがおもしろい妙な奴だ。こいつを剣で斬りつけると、体の一部分がその衝撃で飛び、壁に跳ね返ってダメージを受ける恐れがある。倒す必要がなければ、よけて先に行ってしまった方がいいだろう。



◀顔はコワイが、動きがおもしろいユニークな奴だ

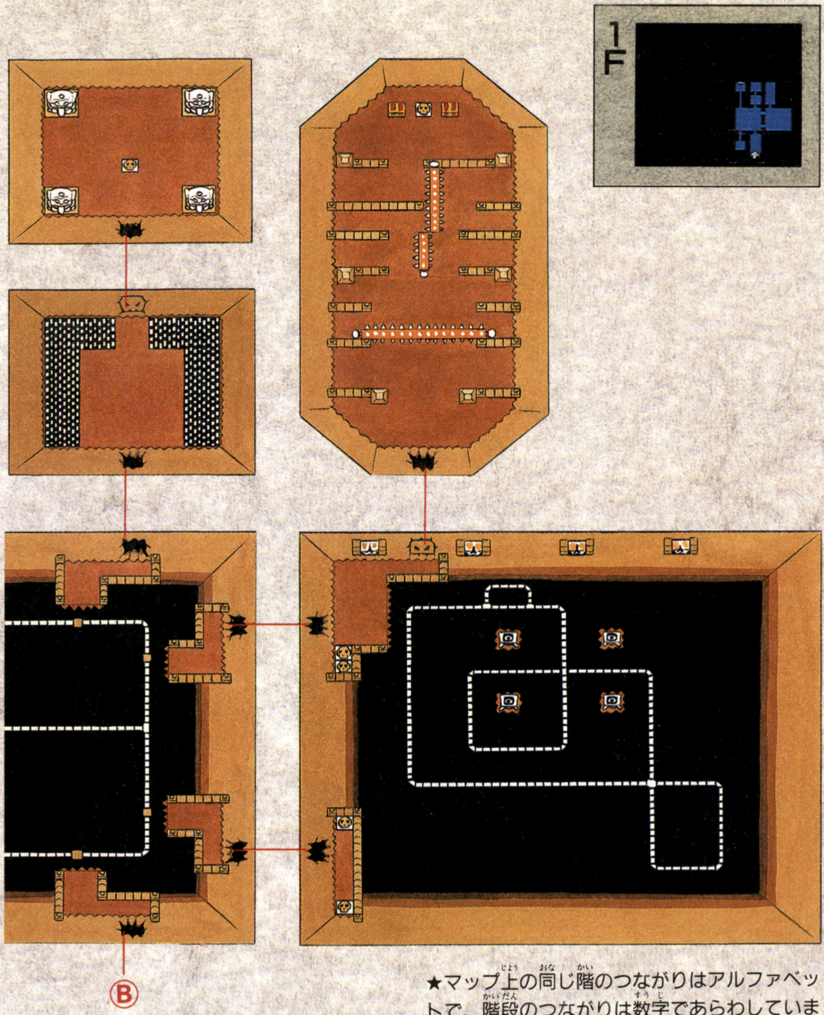




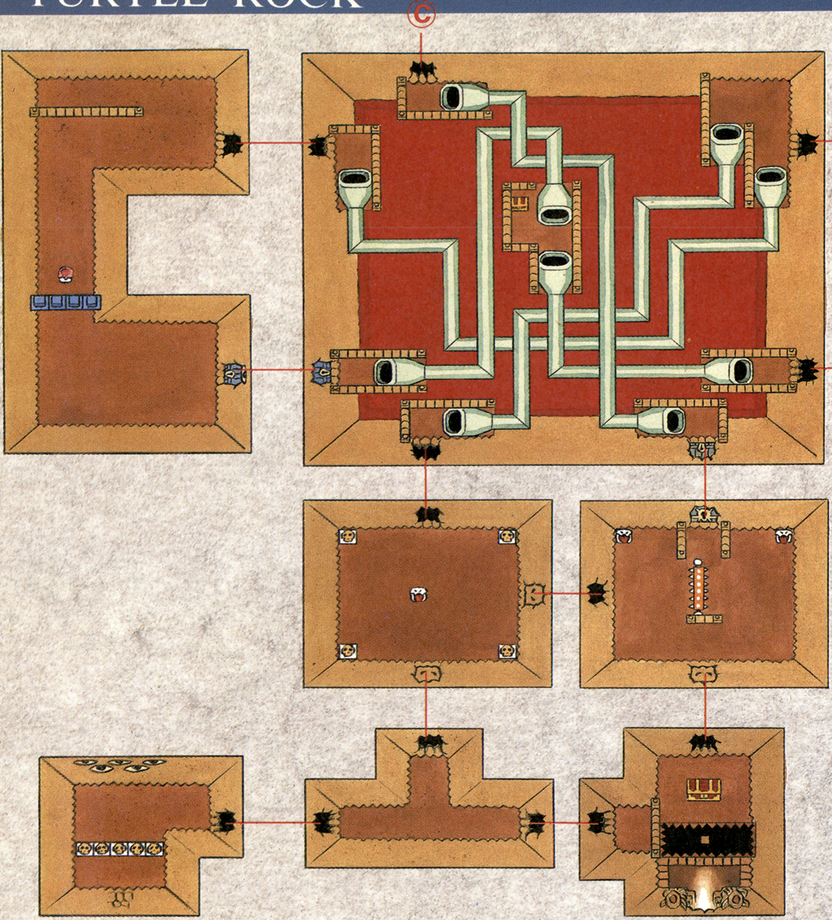


入口

1F

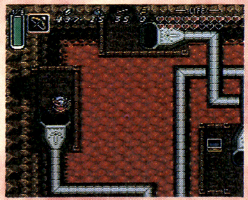


★マップ上の同じ階のつながりはアルファベットで、階段のつながりは数字であらわしています（例：①と①、Ⓐと Ⓐはつながっている）。

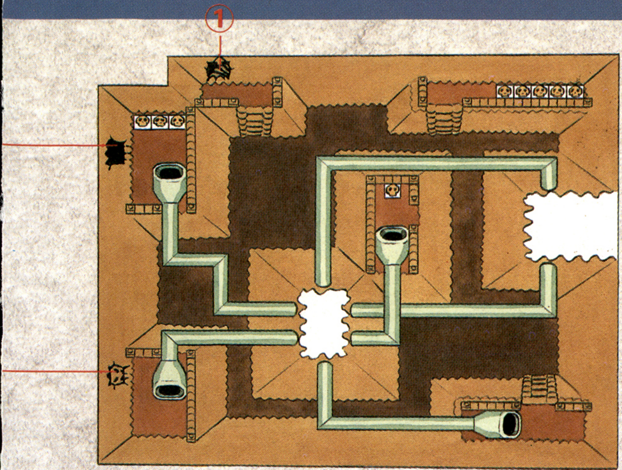


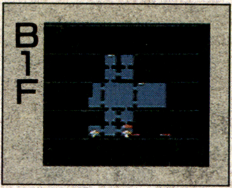
パイプの謎を解け！

地下１階には何本ものパイプが通っている。このパイプを利用して、さまざまな部屋に行くことができるのだ。どのパイプがどの部屋に行くか覚えておこう。

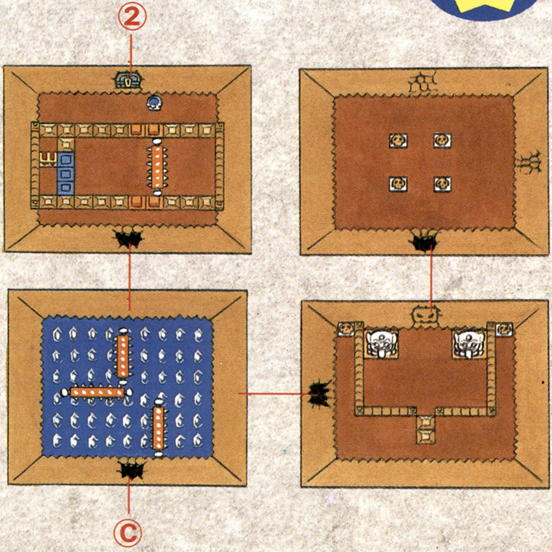


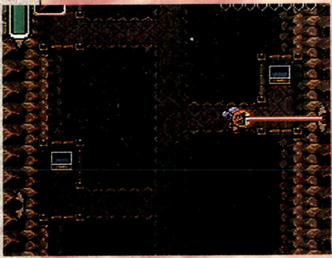
◀パイプに入ると自動的に運ばれていくのだ





B1

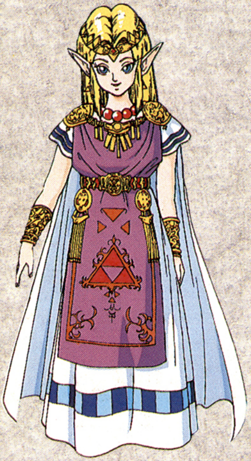


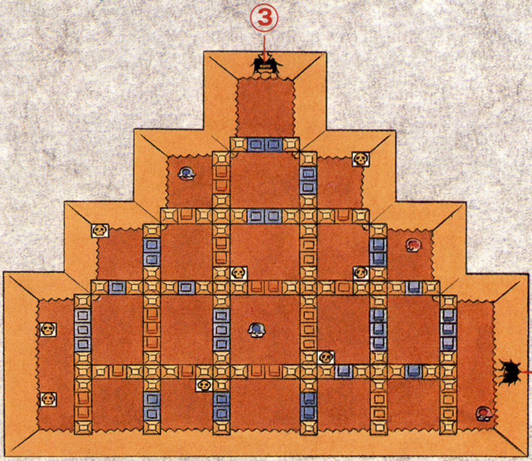


▲鏡の盾で光線を防ぎながら前に進めばダメージを受けないのだ

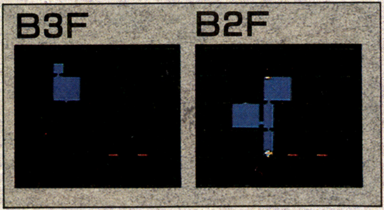
鏡の盾で光線を跳ね返せ！

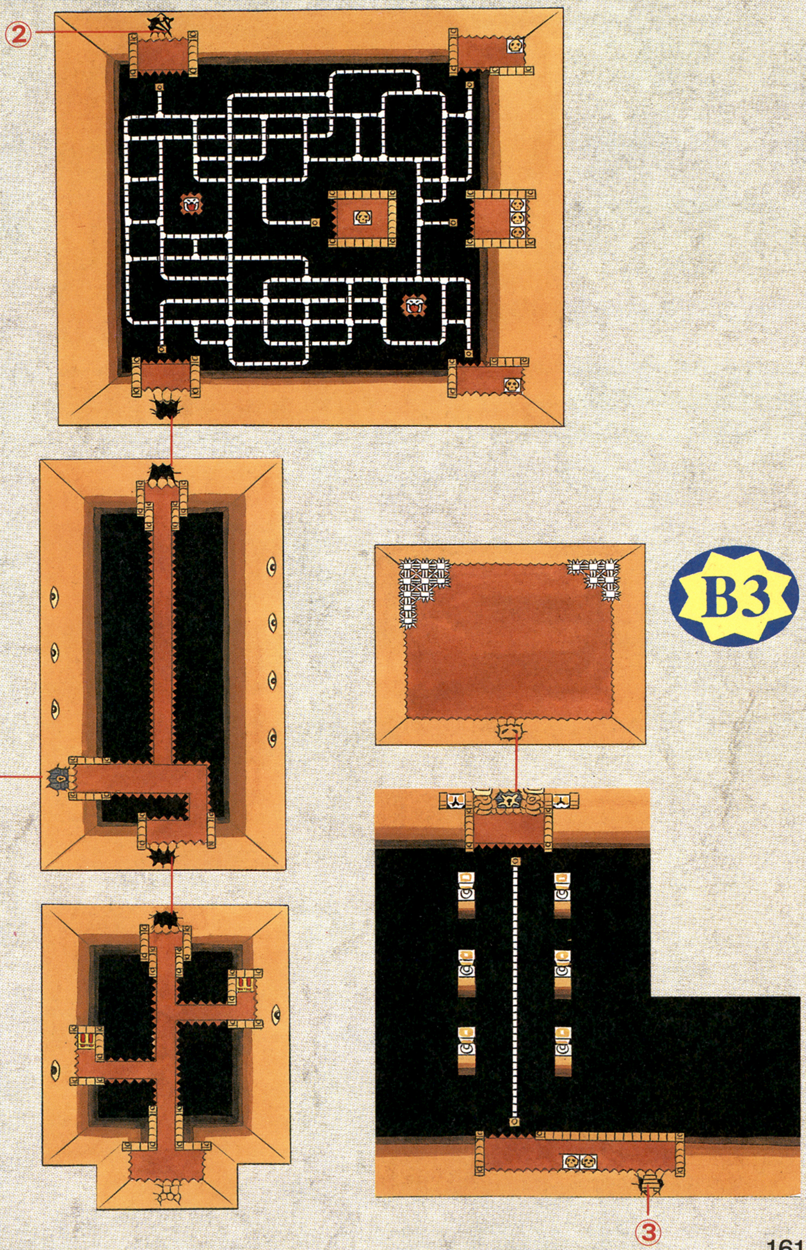
亀岩ダンジョンのあちこちに光線を発射するトラップ、カランメイダがいる。この光線は、後ろ向きになれば発射されないところもあるが、地下2階にあるカランメイダは問答無用に発射してくるので気をつけよう。ただし、鏡の盾を持っていれば、この光線をはね返すことができるぞ。





B2




②
B3
③

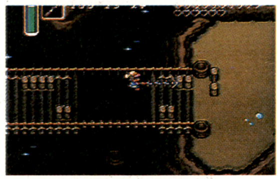
亀岩のダンジョン
闇の山にある迷宮

ゼルダ姫のクリスタルを持つ山頂の迷宮。ここでは巨大な亀の化け物が、その宝石を守っているという。最後のクリスタルを求めて主人公の最後の探索が、いま始まる。

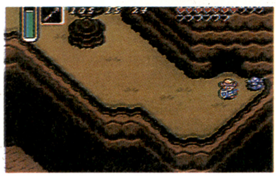
亀岩までのぼる方法

フックショットで壊れた橋を渡れ！

亀岩ダンジョンに行く方法は、まず表の世界からオカリナを使ってヘブラ山へ行き、途中にある橋をフックショットで渡って東に行くことから始まる。橋を渡るには、フックショットで川を渡るときと同じように向こう側の杭に引っ掛けてやればいいので、すんなりと行けるはずだ。これでどんどん東に行き、右の写真の洞窟から山頂に出て、さらに東へ行けば亀岩の位置だ。



▶フックショットで、壊れた橋をヒョイと渡ってしまおう



◀東端にあるこの洞窟から入れば、山頂に行くことができる

杭を打って闇の世界へ



▶正しい順番で杭を打つと、ピンポンと音がしてくれる

山頂の東端にちょっとした丘を見つけたら、そこが闇の世界では亀岩になっているところだ。その丘の上に3本の杭があるはずなので、マジックハンマーで叩いてみよう。右、上、左の順番に叩くと、中央にワープゾーンが現れ、それを通れば亀岩に着くはず。

シェイクのメダルで封印を解け！

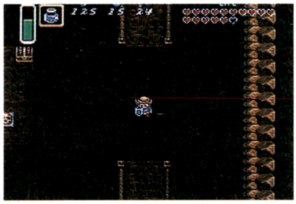


▶シェイクのメダルは絶対に手に入れておこう

亀岩に着いても、入り口はどこにもない。ここでまた、入り口を開けてやらなければならないわけだ。亀岩の上の部分に注目してほしい。シェイクのメダルと同じマークが描かれているはず。この意味が分かれば、簡単に中に入ることができるぞ。

山頂にあるハートのかけら

ヘブラ山の山頂に、ハートのかけらが置いてある。これを取るには、まず闇の世界で同じ場所に行き、体当たりで岩の下から階段を発見しよう。ここから地下へ入ると途中で通路が途切れているが、本当はちゃんと床があり通れるようになっている。これはエーテルのメダルを使えば、一瞬だけ床のある位置を見ることができるので、急いで覚えて渡ってしまおう。あとはハートのかけらのある場所まで行き、マジカルミラーで表の世界へ行けばいいのだ。



◀洞窟内の見えない床。落ちないようにそっと歩こう



▶ここでマジカルミラーを使って表の世界へ行くのだ

お金の入った宝箱

ヘブラ山のハートのかけらを取ったら、その帰りにルピーの入った宝箱も手に入れよう。これは、見えない床のあるフロアにたくさんあるから、フックショットを使って手に入れるのだ。帰りのことを考え、ドクロは取らないように。



◀ここにある宝箱で、合計30ルピーぐらい手に入るのだ

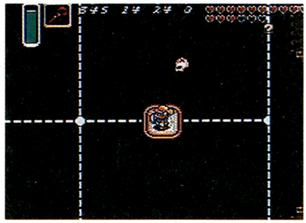
ソマリアの杖で亀岩を攻略

杖の意外な使い方

亀岩ダンジョンに入ると、？マークのついた縄が1本あるだけで先に進む道が途切れていることに気づくはずだ。ここを前に進むためには、ソマリアの杖で台座を作ってやればよい。？マークのところで杖を使えば、写真のような物が主人公を向こう岸へと運んでくれる。これはこの先でもかなり多用する技なので、魔法を回復する薬を持っていたほうが安心だ。ちなみにこの台座は、縄が交差しているところでしか方向は変えられず、一度動きだしたら絶対に止めることはできない。

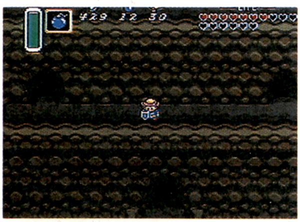


◀杖で台座を出した瞬間。これで向こうへ渡れるのだ

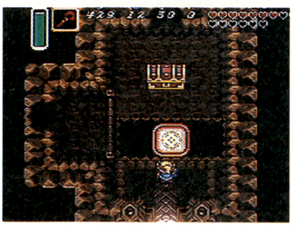


▶縄が交差している所でしか方向は変えられないぞ

大宝箱までの正解のルート



▶岩肌にそって作られている通路。ここを通れば大宝箱だ

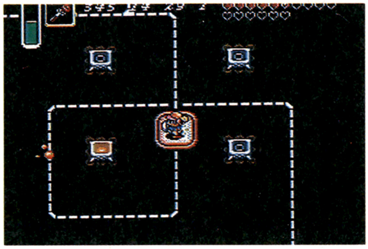


◀大宝箱の前では、杖で台座を作らなければならない

やっと大宝箱を見つけたが、目の前には邪魔な柵があってどうしても近づくことができない。マップを見て気がつくかもしれないが、この亀岩ダンジョンにある大宝箱は、一度外にある通路に出ないと絶対に取ることができないようになっているのだ。つまり、大宝箱のある部屋より2つ西にある部屋から外に出て、岩肌にそって作られている通路を通って大宝箱のある部屋に侵入するのである。マップにはこの通路のことが記されていないので、ぜひ覚えておきたい情報である。

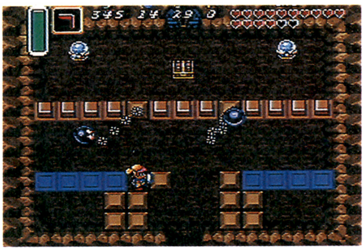
すばやくファイアロッドで火をつけろ

1階の東端に、ソマリアの杖で作った台座にのりながら4つのとうろうに火をつけるという部屋がある。この部屋は何度も挑戦しなければクリアできないので、無駄な魔法は絶対に使わないように注意しなければならない。部屋の入り口の横にあるドクロに、魔法を満タンにするツボが隠れているので、最初は取らないようにしよう。



▲なるべく最後の方で火をつけたほうが、長持ちする。火を外さないように注意しよう

鎖につながれた番犬の部屋



▲色の変わるスイッチをうまく切り替えないと、部屋の出口にはたどり着くことができない

鎖につながれた番犬「ケルビン」のいる部屋が1階にある。このケルビンは鎖の範囲内でしか動けないが、突然飛びかかってくるので要注意だ。なるべくウロウロしているすきに、素早く行動しよう。この部屋にはいくつかブロックがあるが、そのうちひとつを動かすと宝箱が出るので逃さず取っておきたい。中身は内緒だ。

光線の意外なよけ方

部屋の入り口の上にある、光線を発射する目玉。このトラップをよけるには後ろ向きで近づくしかない。主人公を入り口に向かって後ろ向きにし、回転切りの要領で剣を出したまま入り口を通るのである。これだと目玉は光線をうってこないので安心して部屋を出ることができる。あせって行動するとアッという間に死んでしまうぞ。



▶出口の方を向くと、たちまち光線が発射されるので気をつけよう



◀剣を出したまま、後ろ向きに通りすぎるのだ

ボーナスルームで魔法と体力を回復

1階の北の方にあるボーナスルームで、魔法の力を回復するツボと、体力を回復してくれる妖精を手に入れることができる。とにかく魔法の力がないと先に進めないダンジョンなので、困ったときに利用するようにしよう。

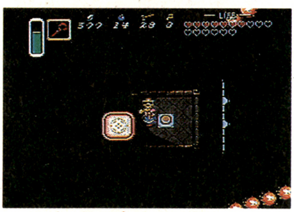


◀魔法ポイントがなくなってから取りに来たほうがいい

暗闇の中でスイッチを探せ



◀回転する炎のトラップを避けて移動しよう

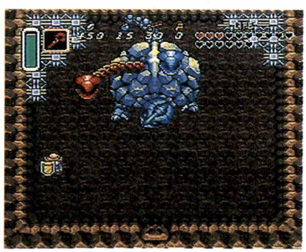


◀トビラのスイッチは、中央より少し左側にある

ようやく地下2階に降りると、そこは暗闇の中を台座で移動しなければならないという、非常に難しい部屋が待ち受けている。しかも、南端につぎの部屋に行けるトビラがあるのだが、このスイッチを探さなければならないのだ。複雑に張りめぐらされた縄の上を、止まることもできないまま移動しなければならない。ここはとにかくトラップをよけることに集中し、チャンスを持つしか手段はないだろう。

亀岩のボスはやっぱり亀！

亀岩ダンジョンというぐらいだから、ボスもやっぱり亀である。このボスは頭が3つあり、右が氷を、左が炎を吐いて主人公を攻撃してくる。このボスの攻撃には、炎にはアイスロッドで、氷にはファイアロッドで対抗しよう。かなりの長期戦になるのを覚悟しよう。



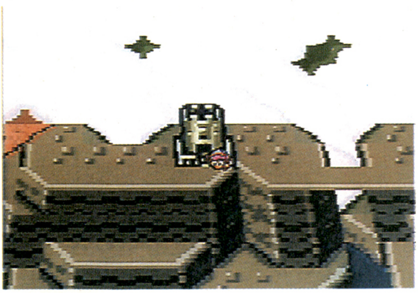
◀亀岩のボス「テグロック」。さすがに強力なモンスターだ

最後の塔

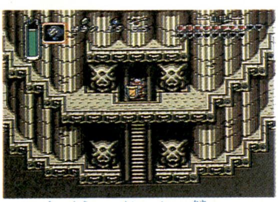
GANNON'S TOWER

「ゼルダ姫のクリスタル」を手に入れた主人公は、いよいよ闇の司祭「アグニム」と決着をつけることになるのだ。

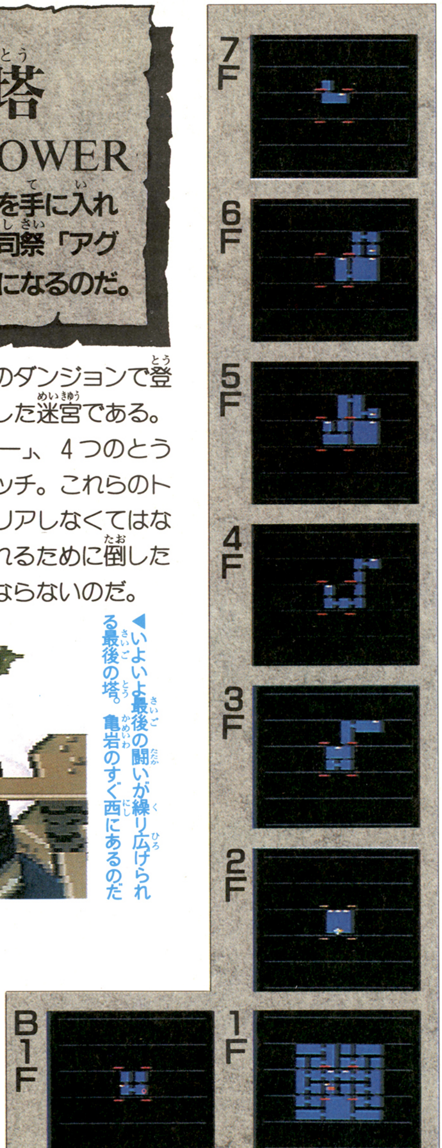
この「最後の塔」は、今までのダンジョンで登場したトラップが、すべて結集した迷宮である。落ちてくる手「フォールマスター」、4つのとうろう、ソマリアの杖で押すスイッチ。これらのトラップを1つのダンジョンでクリアしなくてはならない。さらに、紋章を手に入れるために倒したボスたちと、再度闘わなくてはならないのだ。

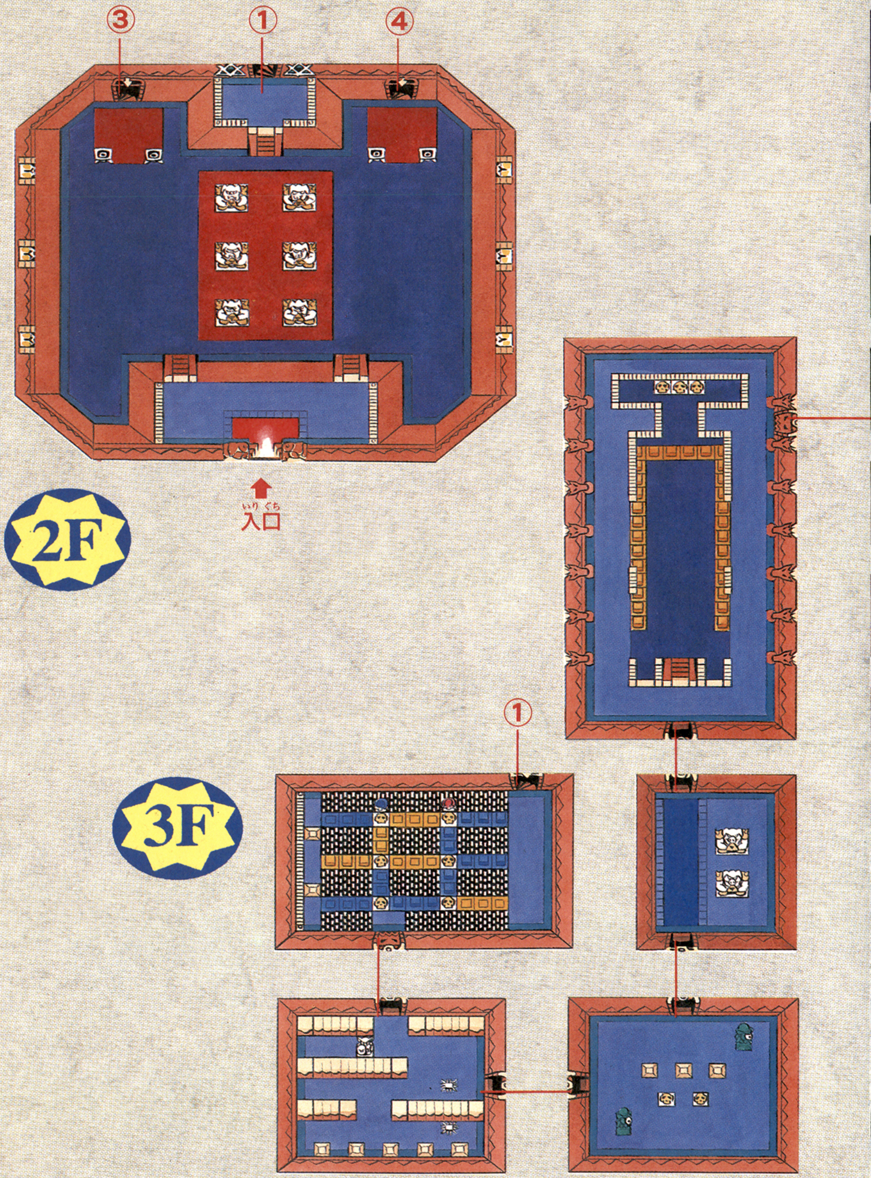


◀いよいよ最後の闘いが繰り広げられる最後の塔。亀岩のすぐ西にあるのだ



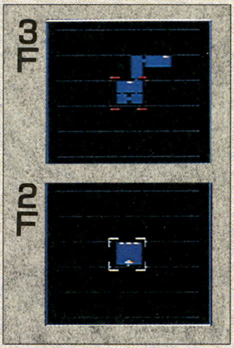
▲最後の塔は2階に入り口があるので、階段をのぼってから中に入る

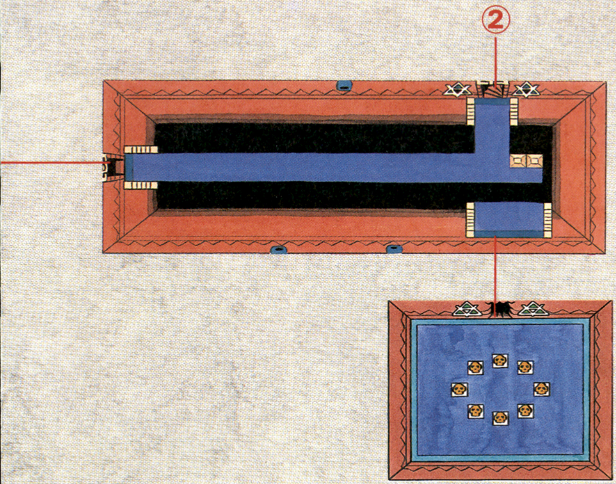




③
①
④
いりぐち
入口
2F
3F
①

★マップ上の同じ階のつながりはアルファベットで、階段のつながりは数字であらわしています（例：①と①、Ⓐと Ⓐはつながっている）。





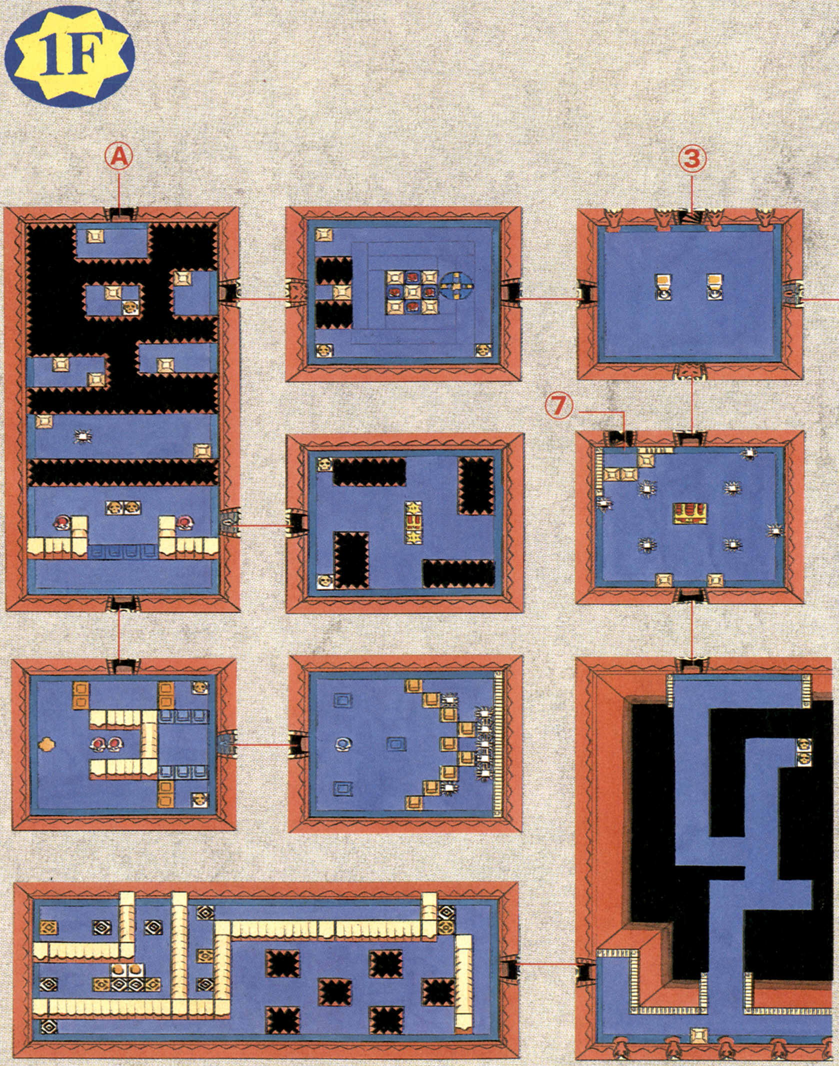
全てのテクニックを使え！

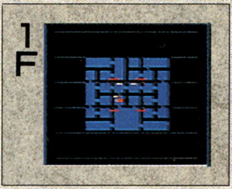
最後の塔は過去のダンジョンで使われたトリックが総動員されているダンジョンである。ただしそれらのトリックは最後のダンジョンにふさわしく、少しずつ難しく設定されている。例えばコッピのいる部屋に、光線を発射するビムが置かれていたりするのだ。持っているテクニックを全て使え！

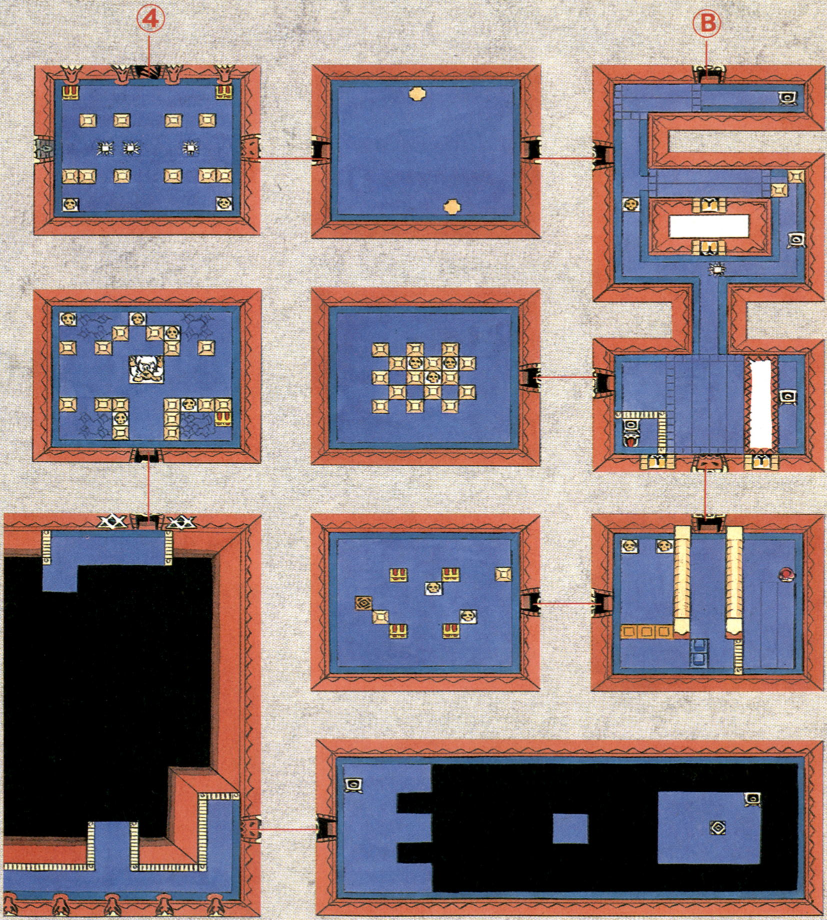


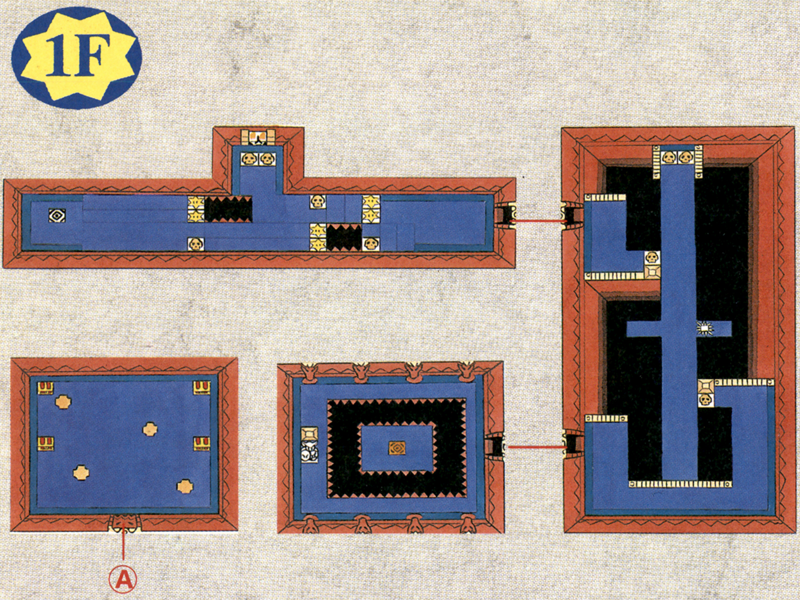


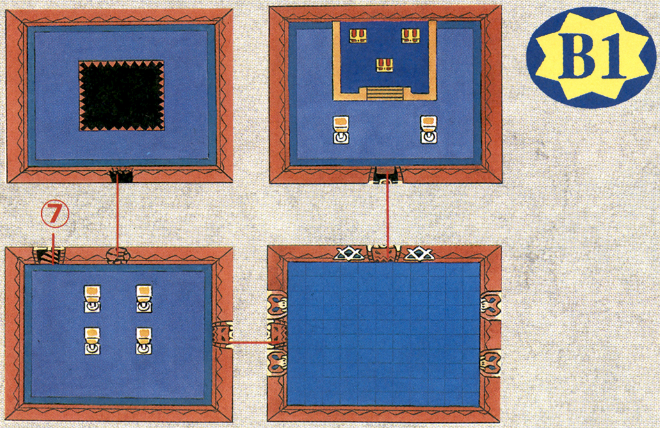
◀ビムの光線をよけながらコッピを撃破するのだ。今まで以上のテクニックが必要だ

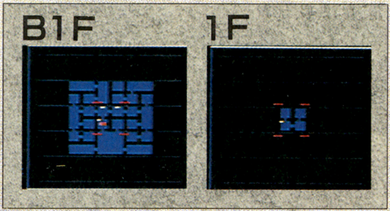

1F
Ⓐ
③
⑦

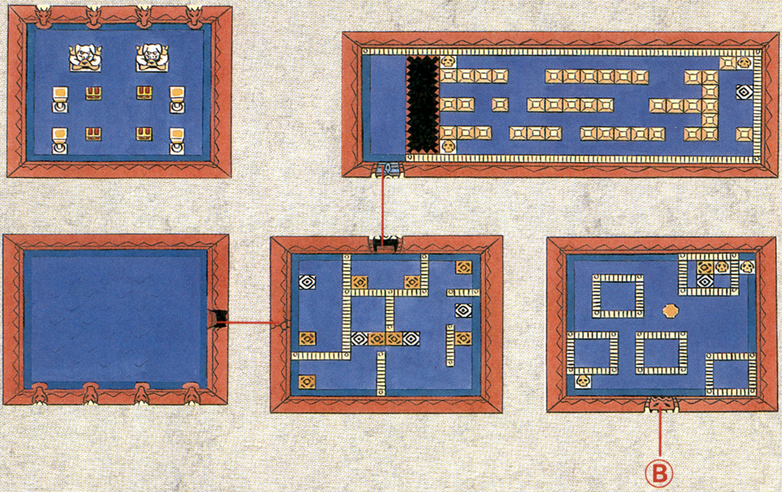

1F


4
B


1F
A

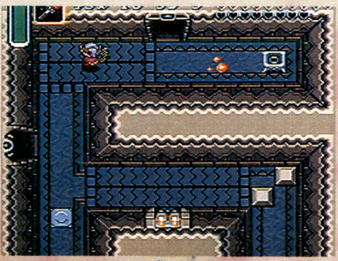

B1
7





4つのとうろうに火をつけて、次の階へ進め

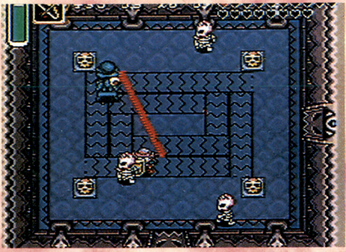
最後の塔では、新しいトリックがあまり登場しない。今までのダンジョンで使われたトリックをより難しくしたり、いくつかのトリックを組み合わせて構成しているのだ。いわば、今までの復習と応用篇のような迷宮なのである。過去に苦労したトリックの解き方をよく思いだして攻略に望んでもらいたい。



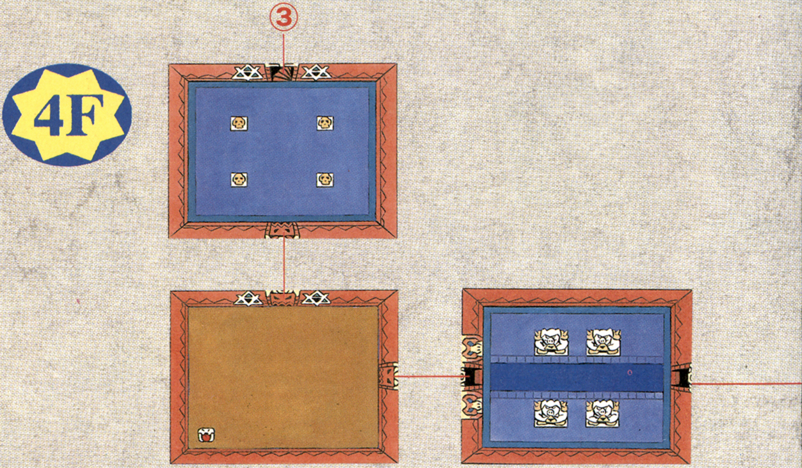
▲4つのとうろうに火をつけるトリックは、もっともポピュラーなトリックのひとつだ

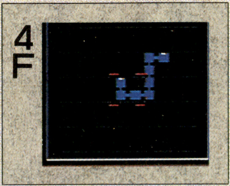
ビムのいる部屋4連チャンの恐怖

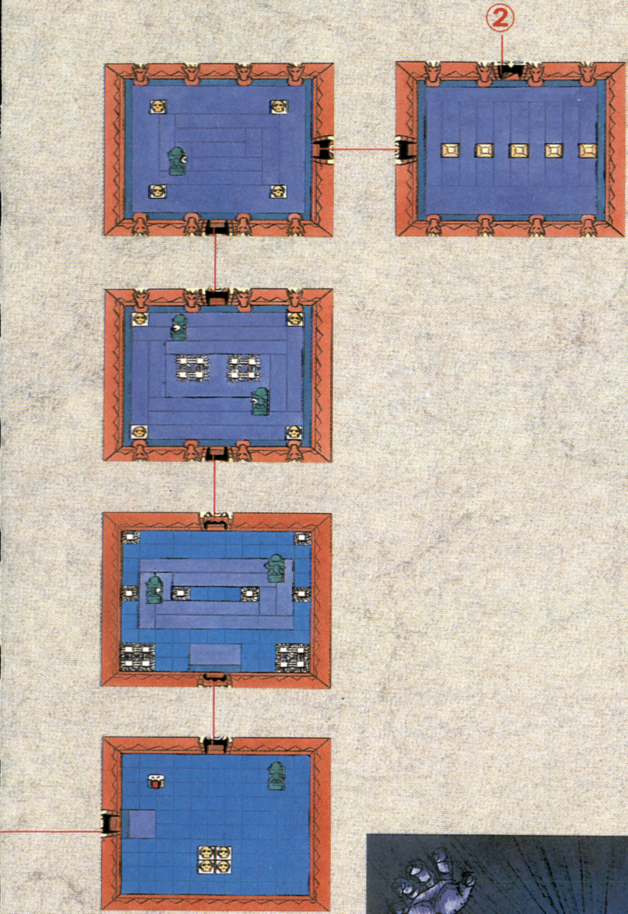
最後の塔でひとつのヤマバを迎えるのがこの4階である。ここには4部屋続けてビムが光線をうってくるというトラップが、主人公を待っている。しかもどの部屋もモンスター全てを倒さないと進めないという仕掛けになっており、クリアするのは至難の技だ。ボンバーのメダルを使うといいだろう。

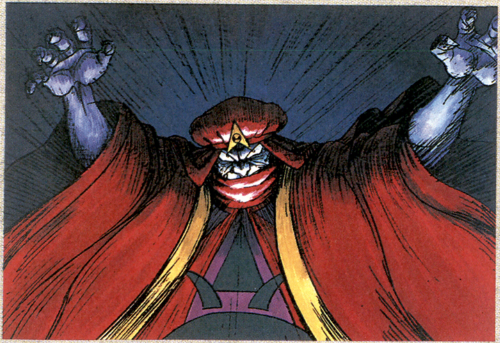


▲ひとつの部屋をクリアしても、次の部屋はもっと難しくなっているのだ



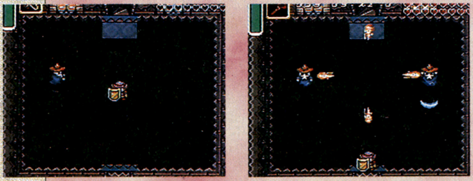



②

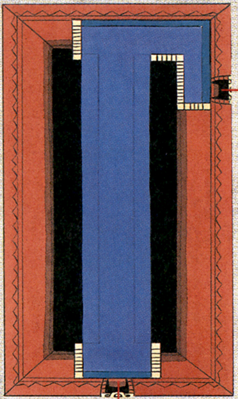


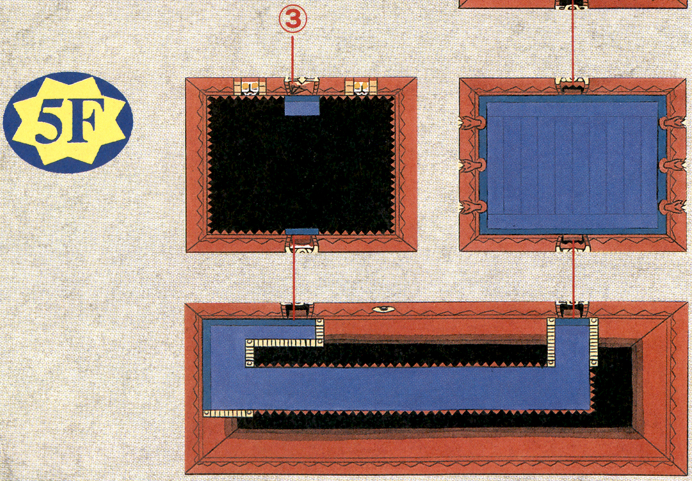
恐怖の見えない床

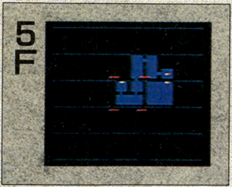
5階にある見えない床がある部屋には、ウィズローブが3匹同時に出現する。これは一番最初に向かいあっている正面の奴を飛び道具で倒し、その後で向こう側に渡ってからソマリアの杖で作ったブロックを通路の上に投げて攻撃するのがいいだろう。ウイズローブを全部倒してしまわないとトビラが開かないぞ。



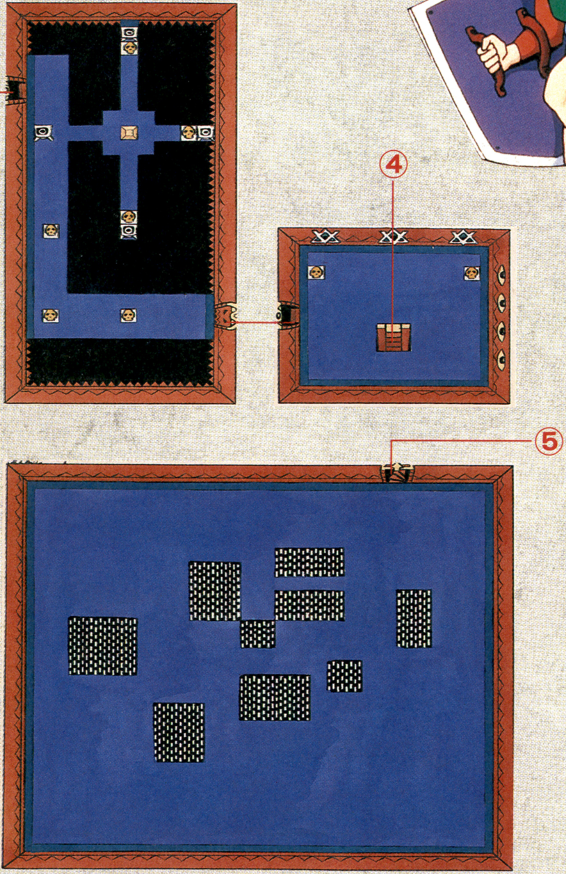
▲見えない床は、エーテルのメダルを使えば一瞬だけ見ることができる。見終えたらすぐに渡ってしまおう

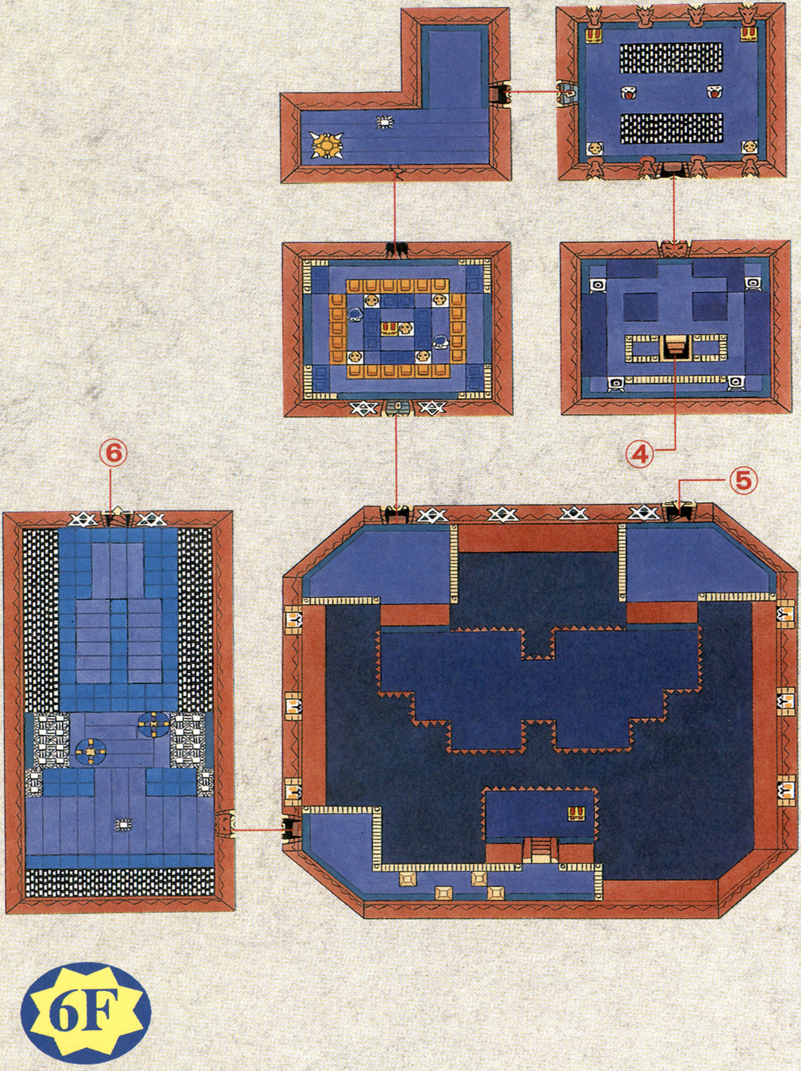


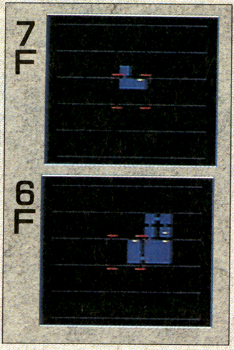


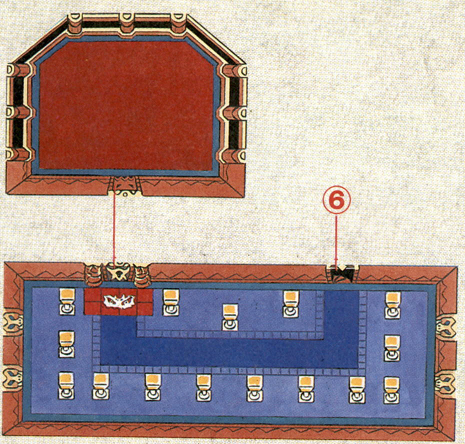

5F




4
5


6
4
5
6F





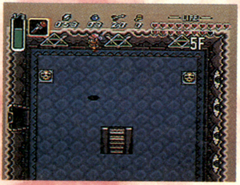
7F

落ちる床と4つのとうろう

この階にある４つのとうろうのある部屋は、床がどんどん落ちていってしまう危険な部屋だ。よく考えて何度もチャレンジしよう。とうろうに火をつける順番は、右下、左下、右上、左上の順にファイアロッドでつけてやればいいはずだ。グルグル回っている火のトラップを確実によけないと落とされてしまう。下の部屋の壁にカランメイダがあるので注意。



◀とうろうから離れて火をつけたほうがいい



▶落ちても下の部屋に行くだけなので再度挑戦だ

最後の塔

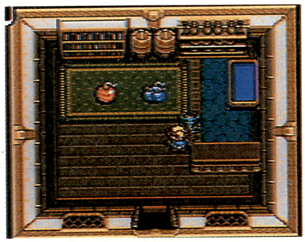
闇の司祭アグニムを倒せ！

7つのクリスタルをすべて手に入れ、この最後の塔で闇の世界への道を開いたアグニムと再度対決することになる。いよいよ最後の決戦の時が来たのだ。

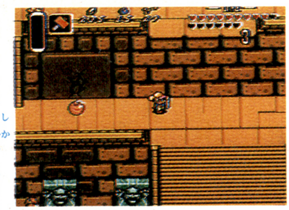
最後の対決に備え、強力アイテムを

銀の矢とバクダン屋の秘密

闇の司祭アグニムを背後から操っている存在「ガノン」。どうやらアグニムを倒しただけでは決着はつきそうもない展開になってきたようである。このガノンを倒さなければ、闇の世界を消滅させ、ハイラル国に平和をもたらすことはできないらしい。実はこのガノンを倒すために絶対に必要なアイテムが、闇の世界のピラミッドの中で手に入るのだ。そのために、バクダン屋で強力な新型バクダンを手に入れておこう。このバクダンでピラミッドの壁を壊し、中にいる女神さまから銀の矢をもらうことができるのだ。このとき同時に、持っている剣も最強にしてくれるので、最後の塔に入る前に忘れずに女神さまに会っておこう。必ず最後の塔で、主人公の探索に役に立ってくれるはずである。



◀バクダン屋にある新型バクダン。100ルピーで買える



◀バクダンを仕掛けたところ。Ⓐボタンで秒読みが開始され、爆発する

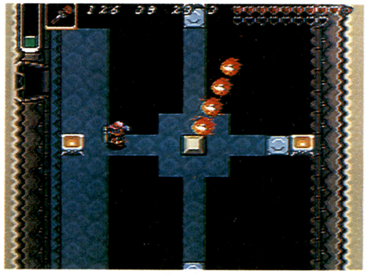


◀ピラミッドの中にいる女神さま。銀の矢をもらい、剣を最強にしてもらおう

最後の迷宮は全テクニックを要求する

難易度120%の大迷宮

最後の塔は、今までの迷宮で主人公を苦しめたトラップがほとんど登場するダンジョンである。これらのトラップは、逆に言えば今まで経験したものばかりなので、そのたびに思い出して対応してほしい。前に遭遇したときよりも少しだけ難しくなっているが、持っている武器や魔法のアイテムなどが強力になっている分、簡単に解けるはずだ。あわてずに落ち着いて行動すれば、絶対にクリアできるはずだ。



▲4つのとうろうに火をつけろ



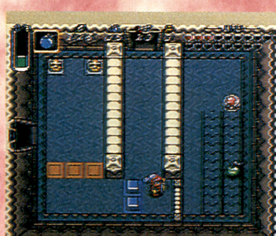
▲ビムの光線をよけてコッピを矢でしとめろ！



▶森のダンジョンに登場したフォールマスター

バクダンをベルトコンベアに乗せろ！

遠くに離れているスイッチを作動させるには、スイッチの前にあるベルトコンベアを利用しよう。ここにバクダンを放れば、コンベアが勝手にバクダンをスイッチの所まで運んでくれる。あとは待てばいいだけなのだ。



◀タイミングが会わないとスイッチは作動してくれない

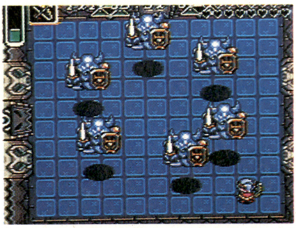
透明な床を見る方法

1階にある広大なフロアに、まったく見えない床が存在する。この床は、フロア北側にあるとうろうに火をつけることで、ごく短時間だけ見えるようになるのだ。かなり複雑な形をしているので、覚えたらすぐにこの床を走り抜けなければならない。途中で床が消えてしまったら、エーテルのメダルを使って一瞬だけ見ることができる。



▲これは床が見えている状態。フックショットなどで敵を先に倒しておいたほうがいい

3司祭との対決



◀東の神殿にいた「デグアモス」。床は氷になっている



▶剣が強力だと、ラネモーラも2回傷つければ倒せる

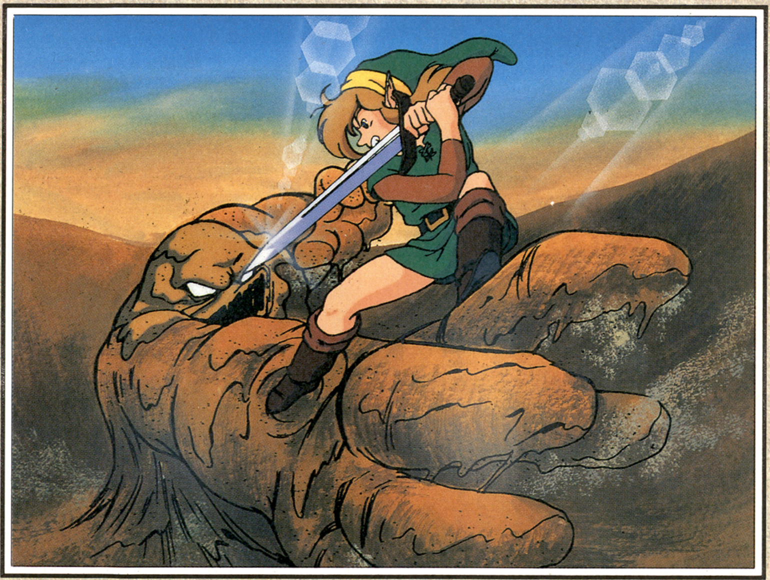


◀テグテールには、吹っ飛ばされないように注意しよう

この最後の塔を守護しているのは、なにもアグニムだけではない。その要所要所に、主人公が紋章を集めたときに闘った、デグアモス、ラネモーラ、テグテールの3人の司祭が陣をかまえているのだ。この3人の司祭をすべて倒さなければ、アグニムのいる最上階にはとてもいくことができない。

どの敵も前に闘った時とほとんど同じように闘うことができるが、部屋の中にたえず弾を発射しているメデューサが設置されていたりするので、それをよけながら闘わねばならない。といっても、ここまでかなりの試練をくぐり抜けているはずなので、攻略するのにはそんなに時間はかからないだろう。問題はこの3人の司祭で体力を消耗してしまうということだ。なるべくなら無傷に近い状態でこの3人の司祭を倒し、最上階に行きたいところだ。

アイテム
&
モンスターリスト



ハイラルの世界に平和を取り戻すための冒険には、
さまざまな知識が必要とされる。このリストは、
勇者の持つアイテムの使用方法、ハイラルと闇の
世界に棲むモンスターたちの攻略方法などを
一挙に紹介する、必要不可欠な冒険のガイドなのだ!!

アイテムリスト

ITEMS LIST

勇者の冒険を、さまざまな方法で助けてくれるアイテム。強力な力を発揮する武器であり移動手段にもなるアイテムを、勇者がうまく使うことにより、ハイラルの危機を救うことができるのだ。ここでその使い方を詳しく説明しよう。

⚜冒険の必需品であるアイテムを一挙に紹介

まず注目したいのは、ひとつのアイテムは多目的に使用できるということ。モンスターを倒すための攻撃用のアイテムが、イベントクリアーのために必要となったりする。意外なものが意外なところで役立つ、ということを頭の中に入れておきたい。

これらは、冒険を進めていく途中で全部見つかるようになっているが、なかにはちょっとした手順を踏まなければ手に入らないものもあり、全アイテムを揃えることはなかなか難しい。しかし、ダンジョン内で手に入るものは、そのダンジョンで必ず役立つものだから、是が非でも見つけだしたい。

攻撃、防御、移動、そしてイベントクリアーと、勇者の冒険に必要不可決なのがアイテムなのだ!!



▲これがアイテムを選択するための画面だ。ここまでアイテムを揃えればすごく便利だ！



▲アイテムにはさまざまな使い方がある。このソマリアの杖には3種類もの使い方があるのだ

ツボ・草



どこでも見ることができるツボや草には、ルピーやハートなどのアイテムが隠されている。見つけたらガンガン持ち上げてみよう。ただし、敵の兵士などがでてくることもある。

宝箱



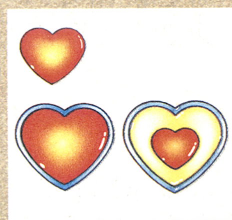
宝箱は建物の中やダンジョン、そして洞窟などで見つかるはずだ。この宝箱の中には主人公の冒険を助けるさまざまな物が入っているので、見つけたら必ず開けてみよう。

魔法のツボ



魔法の力を補充するには、この魔法のツボを手に入れるのがオススメだ。このツボは大きいのと小さいのがあり、大きいツボはどんな状態でも魔法の力を満タンにしてくれる。

ハート



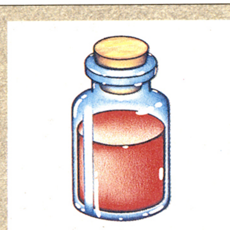
ハートを手に入れると、体力を回復することができる。さらに、どこかでハートの器やハートのかけらを手に入れれば、たくわえておけるハートの数も増やせるのだ。

ビン



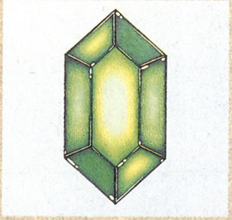
ビンは冒険に絶対欠かせないアイテムだ。体力や魔法を回復する薬、妖精などを、このビンの中に入れて持ち歩くことができるのだ。全部で４つ見つかるはず。

薬



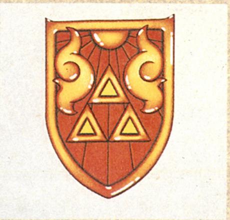
薬は、魔法屋や店などで手に入れることができる冒険の必需品だ。赤い薬は体力を、緑の薬は魔法の力を、そして青い薬は体力と魔法の両方を回復させてくれる。

ルピー



ハイラルのお金であるルピーは、なぜか草やツボの下に隠れている。敵を倒したときにも取れることがあるぞ。種類は、緑が1ルピー、青が5ルピー、赤が20ルピーだ。

盾



敵の攻撃から身を守る防具、それが盾である。この盾は最初にもっている青くて小さい盾から、3段階までパワーアップし、敵の矢や弾、そしてビームから守ってくれる。

服



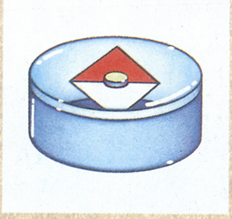
勇者は最初に緑の服を付けているが、どこかに青い服と赤い服が隠されているという。敵の攻撃によって受けるダメージが、それぞれ2分の1、4分の1に変化するのだ。

ハチ



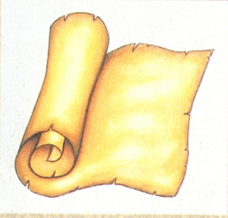
ハチは、草の下から突然出現する大変うっとうしい生き物だ。回転斬りでやっつけるのがいい。ハイラルのどこかに、勇者と一緒に戦ってくれる黄金のハチがいるらしいぞ。

コンパス



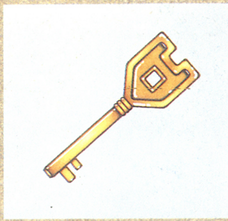
ダンジョンの中でボスの位置を知らせてくれる強力なアイテムがコンパスだ。このコンパスはどのダンジョン内でも必ず見つかり、ボスのいる位置をマップ上に示してくれる。

マップ



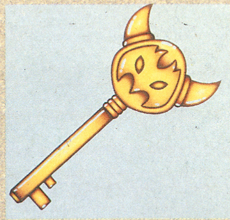
マップはダンジョン内で手に入るアイテムだ。必ず宝箱の中から見つかるので、絶対に見つけよう。これがないとまだ行っていない部屋や、ダンジョンの全体像がわからないぞ。

小さなカギ



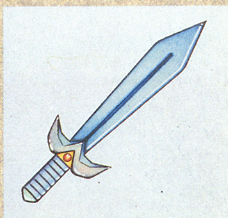
ダンジョンの中のトビラを開けるには、このカギが必要である。たいていは宝箱の中にあるので、必ず全て見つけだそう。冒険に必要不可欠なアイテムなのだ。

大きなカギ



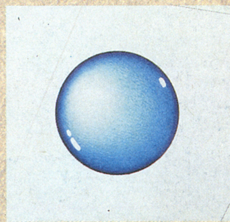
小さなカギで開かないトビラや、大宝箱を開けるのに絶対必要となるアイテム。これを手に入れないと、ダンジョンをクリアすることはできない。

剣



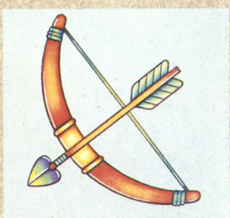
最初に持っている剣はおじさんからもらったものだが、やがてはマスターソードを手に入れるはず。このマスターソードも3段階までレベルアップすることができるのだ。

ムーンパール



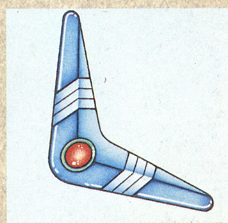
闇の世界に行った人間は、その姿を自分の心の中に映ったものに変化してしまう。しかしこのムーンパールを手に入れることができれば、姿を変えられることはないのだ。

弓矢



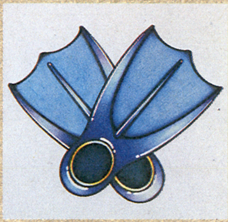
弓は遠くの敵を倒すのに便利な武器だ。ただし、矢の数に限りがあるので使い過ぎに注意しよう。ガノンを倒すためには、どこかで銀の矢を手に入れなければならないぞ。

ブーメラン



ブーメランは一度投げても必ず戻ってくる便利な武器だ。敵を麻痺させることができる。願いの滝で、色が赤いスーパーブーメランにレベルアップすることができる。

水かき



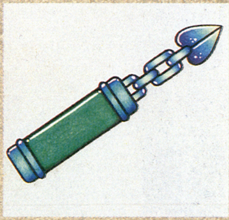
最初は泳げなかった勇者も、水かきが手に入れば泳げるようになる。ゾーラの巣の親分、キングゾーラから買うことができるので、見つけたら買っておこう。

ペガサスの靴



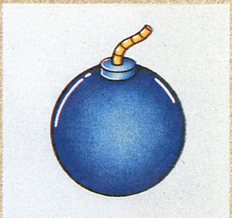
ペガサスの靴があれば、今までの何倍ものスピードで走ることができる。これを使って岩や木、そして建物やダンジョンの壁にぶつかると、思わぬ収穫を得ることができる。

フックショット



鎖の先に槍がついているような形をしたものがフックショットだ。これを使えば、穴や川なども、フックショットを向こう側に引っ掛けて飛び移ることができる。

バクダン



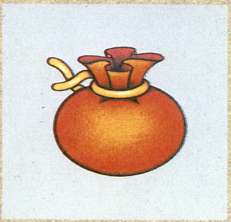
このバクダンは敵を攻撃するだけではなく、壁に穴を開けることもできる便利な武器だ。闇のバクダン屋では、より強力な大きなバクダンを買うことができる。

キノコ



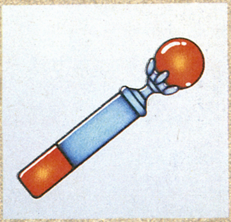
迷いの森で手に入るキノコは、何かくさったような匂いがするヘンなものだ。しかし、これを魔法使いのおばあさんのところに持っていくと魔法の粉にしてくれるぞ。

魔法の粉



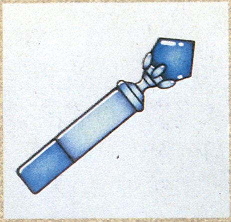
キノコから生まれた魔法の粉は、モンスターなどに使用するとおもしろい効果があるのだ。ちょっと倒しにくいモンスターや、不思議な像などに使用するといいだろう。

ファイアロッド



火の玉を敵に投げつけることができるファイアロッドは、ダンジョン攻略の心強い手助けをしてくれる便利なアイテムだ。遠くのとうろうに火をつけることだってできるぞ。

アイスロッド



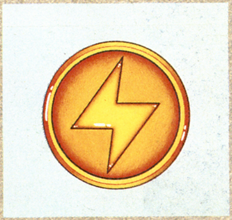
アイスロッドは氷の粒を敵に投げかけて凍らせてしまう強力な武器だ。これを持っていれば、素早いモンスターの動きを簡単に封じることができるのだ。

ボンバーのメダル



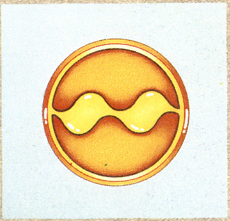
主人公の周囲に、バクダンをばらまいたような効果を持つこのボンバーのメダルは、その部屋にいたモンスターの全てに効力がある。魔法の力をたくさん消費する必殺技だ。

エーテルのメダル



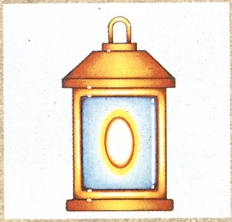
エーテルのメダルを使うと、主人公の部屋にいる全てのモンスターが凍りつく。氷のダンジョンなどで意外と多く使うはずだ。魔法の力をたくさん使うので注意が必要である。

シェイクのメダル



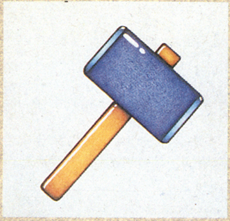
このメダルを使うと、マスターソードを地面に突き刺して、大地震を起こすことができる。亀岩のダンジョンの入り口はこのメダルで封印を解こう。

カンテラ



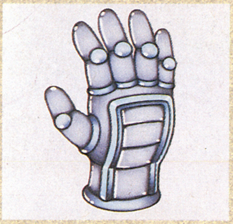
一番最初に手に入れるアイテムである。これがあればとうろうに火をつけてあたりを明るくすることができるのだ。魔法の力をちょっとだけ消費する。

マジックハンマー



マジックハンマーは杭やニコニコ笑う岩などを叩いてへこませることができる便利な道具だ。また、けっこう強力な武器としても使えるので、冒険には欠かせない。

パワーグローブ



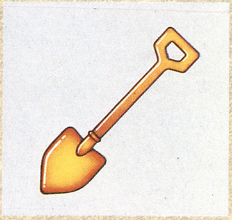
このパワーグローブがあれば、灰色の石や岩を持ち上げることができる。通るのに邪魔な石があったら、これで取り除いてしまおう。石を敵に投げつけて倒すこともできる。

パワフルグローブ



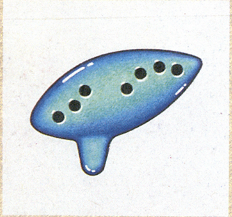
パワーグローブをもっと強力にしたアイテムがこのパワフルグローブだ。これがあれば、それまで持ち上げられなかった黒い石や岩を持ち上げることができるようになるのだ。

シャベル



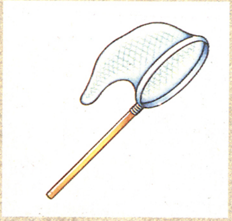
シャベルは、さまざまな人からそのつど貸してもらえるアイテムである。当然土を掘るための道具で、これを使って特別なアイテムなどを掘り出すことができるのだ。

オカリナ



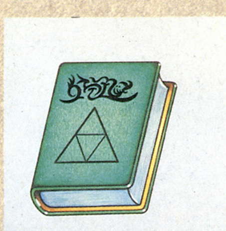
オカリナは、闇の世界で木になってしまった少年がくれたアイテムだ。これを使えば、どこからかやってくる1羽の鳥が、行きたいところの近くまで運んでくれる。

虫とりアミ



病気がちな少年が貸してくれた虫とりアミは、ハチや妖精を捕まえるときにとっても重宝する道具だ。これで妖精を捕まえてビンの中に入れておくと体力を回復できるぞ。

ムドラの書



ハイラルの国と闇の国のあちこちに、ハイラルの先住民族がのこした石碑が建っている。そこに刻まれた言葉は、このムドラの書がなければ読むことができないのだ。

ソマリアの杖



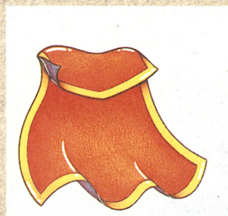
ソマリアの杖は、数あるアイテムの中でも異色の存在だ。これを使うと赤いブロックを出すことができ、敵を攻撃したり、スイッチを押したり、移動する台座を作ったりできる。

バイラの杖



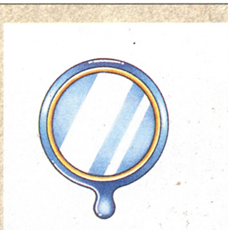
バイラの杖は主人公を敵の攻撃から守る、防御用のアイテムである。これを使うと体の周りで青い光が回り、主人公を守ってくれる。かなり強力なアイテムだ。

マジックマント



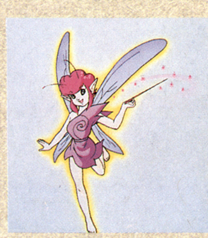
マジックマントは、バイラの杖と同様、主人公を守るための防御用アイテムである。これを着ると体が透明になり、敵の攻撃をすべて素通りさせてしまう効力があるぞ。

マジカルミラー



ハイラルの世界と闇の世界は、いくつかのワープゾーンでつながっている。しかしこのマジカルミラーを使えば、好きなときにこの2つの世界を行き来することができるのだ。

妖精



妖精は体力の回復には欠かせない重要な存在だ。体力を一挙にハート7つ分回復してくれるぞ。大きな岩や木、洞窟などに隠れているので探してみよう。

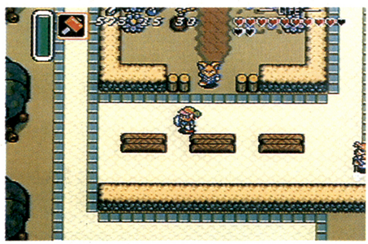
モンスターリスト
ENEMIES LIST

ハイラルと闇の世界には、さまざまなモンスターが勇者を倒すために活動している。これらの怪物たちと戦うためには、あらかじめ彼らのことを知っておくべきだろう。敵の弱点や動き方を正確に知っておけば、攻略は早いはずだ。

モンスターの弱点を見抜け！

勇者の行く手をはばむ、さまざまなモンスターたち。彼らとは、ダンジョンの攻略、街や森の探索などで出会うはずだ。

このモンスターたちにも必ず弱点があることを忘れてはならない。たいていの敵はマスターソードで戦うことができるが、なかには剣では絶対に倒せない敵もいる。そういった手強い敵でも、炎や氷には弱いなどといった弱点があるはずなのだ。それをなるべく早く見抜くことが重要なのである。見抜き方にはいろいろあるが、タイノンは氷のダンジョンに住んでいるから炎に弱い、というような考え方で、わりと容易にモンスターたちの弱点を見抜くことができるはずである。

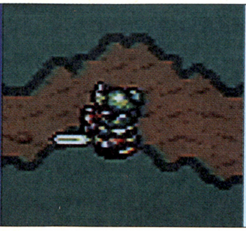


▲闇の世界の村にいるスリ。とってもやな奴で、せっかく集めたルピーを奪っていく



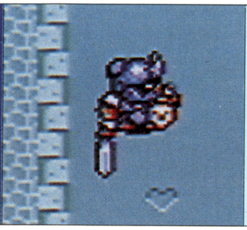
▲石に化けて世間を渡り歩くヘイジー。こいつはただ逃げるだけの弱い生き物だ

緑の兵士



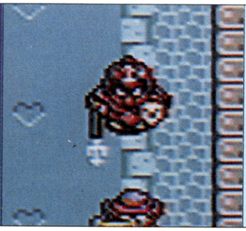
緑の兵士は、一番最初に戦う敵。見てわかるとおりモンスターではなく立派な人間だ。彼らは司祭アグニムによって操られているのである。しかし同情は禁物だ。剣や弓矢を使ってバリバリ戦おう。彼らはこちらに気づくまではウロウロしているだけなので、見つからないようにソッと背後から近づいて斬りかかろう。それが一番効率のよい倒し方である。

青の兵士



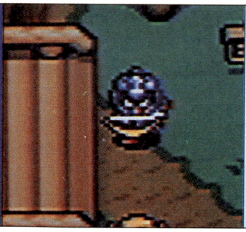
青の兵士は、緑の兵士よりちょっとだけ強い兵士たちだ。同じ兵士だと思ってあなどってはいけない。彼らは意外と素早く行動し悩ませるはずだ。彼らへの対処法は緑の兵士と同じだが、マスターソードを持っていればより簡単に倒せるはず。特にハートが満タンの状態で戦えば、剣の力で無傷で戦うことも可能である。やはり背後から襲うのが一番有効である。

赤の兵士



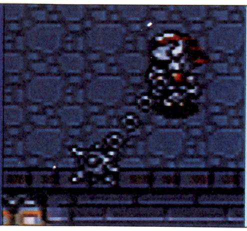
赤い兵士はちょっと厄介な相手だ。彼らがいたら注意したほうがいいだろう。彼らは、手に持ったヤリをこちらにガンガン投げてくるので、よけるか盾で防ぐかして防御しよう。そして少しずつ近づいていき、剣で倒すのである。意外と動きが速いので、見つかる前に矢で攻撃するのも有効な手段だ。ハートが残り少ない場合は、さっさと逃げてしまおう。

弓兵



東の神殿の横にいつもいるこの弓兵は、非常に手強い相手だ。いつも距離をおくように行動し、狙いを定めて正確に矢を放ってくる。しかもけっこう連発して射ってくるので、ハートもガンガン減ってしまう。彼らと出会ったら盾を有効に使おう。弓兵が一番最初に狙いを定めたところが必ず盾の位置なので、ヘタに動かずにまっすぐ近づいていき、剣で倒してしまうのだ。

鉄球兵士



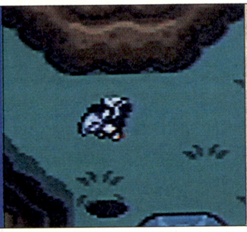
鉄球兵士は、ゼルダ姫を救出するときには牢の前に立ちはだかる、かなりの強敵だ。こいつは手に持った鉄球を振り回し攻撃してくる。意外と遠くまで鉄球を振り回すことができるので、攻撃するヒマを与えてくれないという恐ろしいヤツ。彼らに有効な攻撃手段は、ブーメランを使い、一時的に麻痺させてから剣で斬りつけるという手段がいいだろう。

ポウ



墓場の上でフラフラ浮遊している不思議なモンスター、それがポゥである。墓場には意外と多くの謎が隠されているので、勇者もかなり立ち寄るはずだ。そのとき必ず邪魔をするのがこいつである。対処法としては、あまりいい策がない。強いて言えば、フラフラとしているその動きを見切り、剣で斬りつけるのがいいだろう。飛び道具は、あまりおススメできない。

クロゥリー



クロゥリーは、カラスによく似た生物だ。普段は岩の上などにジッとしているが、こちらに気づくとなぜか攻撃してくる。これも司祭アグニムが闇の世界の封印を解いたからだろうか。とにかくいきなり飛びかかってくるので、けっこう厄介な相手である。最初の攻撃をよけるのは至難の技と言ってもよく、意外と手強い。回転斬りで倒すといいだろう。

ヘイジー



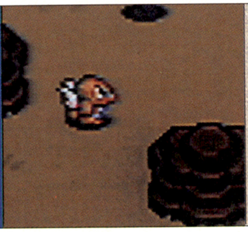
石かと思って持ちあげようとすると、突然足が出てきて逃げてしまう。こんなヘンな生き物がいたら、それがヘイジーである。こいつはけっこう温厚な生き物で、自分から攻撃することが絶対ないと言ってもいいだろう。とにかく無害な生き物だ。だから対処法といっても、これといってない。なるべく干渉しないようにして、ヒッソリと生活させてあげよう。

アモス



東の神殿に行くと不思議な彫像が立っている。この彫像は、近づくと動きだして攻撃してくるアモスというモンスターなのだ。攻撃といってもただ体当たりしてくるだけなのだが、けっこうしつこく、なおかつ硬い。マスターソードといえども、倒すのにはかなり何度も斬りつけなければダメである。見かけたらなるべく近づかない方がいいだろう。

デッドロック



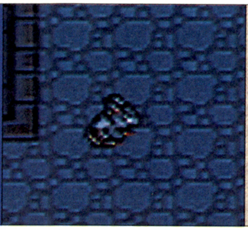
ハイラルの世界の北にある険しい山、ヘブラ山。この山に無数に棲息している厄介なモンスターがデッドロックだ。こいつは剣で斬りつけてもしばらく動きを止めているだけで、絶対に死なない。しかも動きを止めているときは、石のように堅くなってしまうので細い通路などで切りつけると、通路をふさいで通れなくしてしまう。唯一、魔法の粉が有効だ。

ロープ



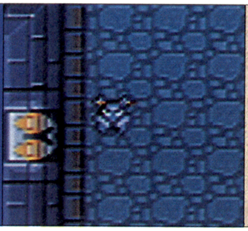
ハイラル城の地下にいるヘビのような生き物がロープである。こいつはあまり頭がよくないらしく、そんなに複雑な動きができない。見つけたら剣ですぐ斬りつけて倒してしまう。彼らの単純な動きを見切ったら、なるべくよけて行動したほうがいいだろう。へたに全部を倒そうとすると、ハートが少なくとも2〜3個は減ってしまうことになる。

グーズ



グーズはネズミのような生き物だ。ロープと同じく、ハイラル城の地下に棲んでおり、こちらの行動に関係なく勝手に部屋の中を走り回っている。グーズは直線的な動きしかできないのでその動きを見切るのは簡単。もし部屋の中を探索したいと思ったなら、まず部屋にいるグーズを全部倒してからにしたほうがいいだろう。その方が落ち着いて部屋を調べることができる。

キース



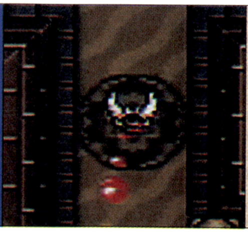
洞窟や地下道に潜んでいるコウモリがキースだ。このキースは、勇者を見つけると驚いて飛びかかってくるので要注意である。よけるのは簡単だが、突然飛んでくるのでダメージを受けやすい。見つけたらすぐに剣で倒してしまったほうがいいだろう。たいてい複数で行動しているので、1匹いたらその部屋にはまだいるはずだ。あせらずに倒してしまおう。

リーバ



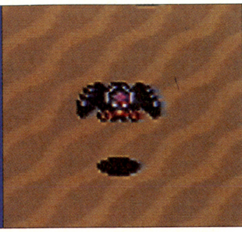
リーバは植物によく似たモンスターで、砂漠の神殿に数多く棲息している。こいつは砂の中から突然現れ襲いかかってくるので、かなりの注意が必要だ。砂から出てくるのを発見したら、すぐに倒してしまうか逃げてしまったほうがいいだろう。幸い動きが単調なので剣で切りつけることは簡単だ。しかし、深追いすると砂の中にもぐられてしまうぞ。

デビランド



デビランドは砂漠の神殿で登場するモンスターの中でもっとも厄介な部類に入る。普段は砂の中に隠れているだけで、たまに顔を出して何発も弾を発射するのだ。当然顔を出しているときしか攻撃しても効果はない。一番有効なのは弓矢で、顔を出すタイミングを見計らって発射すれば、一撃で倒すことができる。弾を発射しない奴も、たまにいるぞ。

テンドル



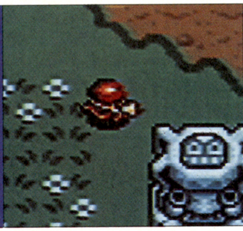
テンドルは、あやしの砂漠にいるワシだ。けっこう厄介な生き物で、勇者を見つけるとエサにしてやろうと思っているのか、周りをグルグルと飛び回る。落ち着いて行動すればそんなに厄介な相手ではないが、ほっとくといつまでもついてくるので、テンドルの動きに合わせてタイミングを取り、剣でなぎ払って倒してしまおう。

ゲルドマン



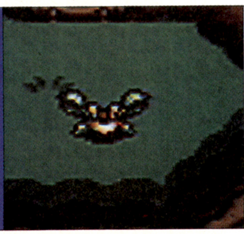
あやしの砂漠を歩いていると、突然不気味なモンスターが追いかけてくる。これがゲルドマンだ。いきなり砂の中から出現するので動揺してしまいがちだが、あせらず逃げればすぐに砂の中にもぐってしまう。倒してもあまり意味がないモンスターなので、構わず先に行ってしまおう。ゲルドマン相手にハートを減らすなんてことにならないように。

オクタロック



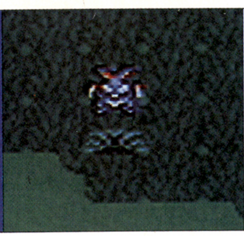
高速で移動しながら十字方向に石を飛ばす、タコに似たモンスター。それがオクタロックである。けっこうどこにでもいるので、遭遇する可能性が高い。これに出会ったら吐き出してくる石に注意しながら斜め方向から近寄って攻撃しよう。ただし高速で動くということを忘れないように。群れで行動しているため、吐き出してくる石がかなり危険である。

ピース



水辺にはさまざまな生き物が住んでいる。ピースもその中の一種類だ。姿はカニに似ていて攻撃してくることもあまりないが、触るとハートが減ってしまうので、見つけたらまず倒してしまおう。意外と高速で移動するので、ヘタによけようするとケガをしてしまう。直線的な動きしかないので、倒すのは簡単。一気に倒してしまおう。

トッポ



ハイラルの世界の南にある草原で、草からときたま飛び上がる生き物がいたら、それがトッポである。トッポは草の中でしか活動できないので、剣で草を刈ってしまおう。トッポは草にもぐれなくなって活動できなくなる。このときにトッポがルピーをくれるので、薬やバクダンを買うのにルピーが不足していたら、このトッポのもとに行くといいかもしれない。

サルキッキ



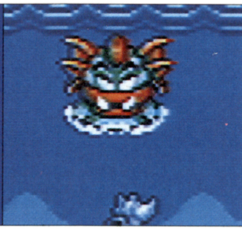
サルキッキはちょっと変わったモンスターだ。この愛嬌のある動物は、勇者が東の神殿を探索しているときに突然あとをついてくる。ルピーに目がないモンスターらしく、ルピーをあげれば東の神殿の閉ざされた門を開けてくれるのだ。役に立ってくれるモンスターは非常に少ないので、ついてきたら可愛がってあげよう。ただしルピーがないとダメだ。

ゾーラ



ハイラルの世界の北東にあるゾーラの巣。ここに住むゾーラは、水の中から現れるけっこう手強いモンスターだ。水の中から突然現れ、無数の弾を発射してくる。1匹だけだったら倒すのは簡単なのだが、次から次へと現れるので、いくら倒してもムダだ。ただし倒すとバクダンをくれるので、不足しているときはゾーラ狩りだ。

キングゾーラ



ゾーラの巣のヌシが、このキングゾーラだ。ほかのゾーラはしゃべれないが、このキングゾーラはしゃべることができる。ゾーラの巣の一番奥にある滝の中に棲んでおり、そこまで行くのはけっこう難しい。絶対に倒すことはできないが、500ルピー払えば泳げるようになる水かきを売ってくれるので、親切なモンスターだともいえる。

バズブロブ



ハイラルの世界でたまに見かける緑色の生き物、バズブロブ。この生き物は、剣で斬りつけるとダメージを受けるので注意だ。こいつを倒すには石を投げつけるのがもっとも有効である。剣で斬りつけて倒すには、マスターソードが一番レベルアップした状態でないとダメだ。ちなみに魔法の粉をかけると眼鏡をかけたへんな生き物に変化し、話しかけると情報をくれる。

バリ



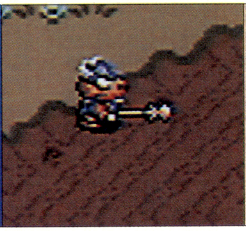
ダンジョンの中でよく出会うモンスターの中に、このバリがいる。このモンスターは青と赤の2種類がおり、赤いバリは一度切りつけると小さく2匹に分裂する。この小さくなった奴をビリという。たまに電気のようなものを全身から発しており、そのときに斬りつけるとダメージを受ける。フックショットか弓矢で攻撃すると、なんのダメージも受けずに倒せる。

モリブリン



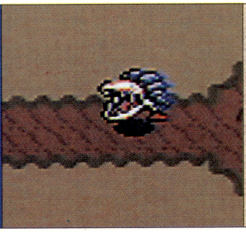
闇の世界の兵士にあたる存在がモリブリンだ。ブタによく似たモンスターで、ヤリを投げて攻撃してくる。動きはそんなに速くないので、それほど注意しなければならないモンスターではない。とにかく投げてくるヤリに注意し、先手必勝で倒してしまえばすぐにカタがつくだろう。複数で行動していることが多いので、次々と手際よく倒してしまおう。

タロス



タロスはモリブリンよりも強い闇の世界の兵士だ。見掛けは鈍重そうだがかなり走るのが速いので、見つかったらすぐに戦うか逃げるかしなければならない。戦闘もけっこう強く、もし複数で攻撃された場合は苦戦することもあるはずだ。ブーメランやフックショットなどを使って、一度麻痺させてから戦うという方法が一番有効である。

ガプラ



ガプラは闇のピラミッドなど、どこにでもいるモンスターだ。動きが変わっていてピョンピョンと跳ねるように移動する。全身が口のような形をしている。かなり耐久力があるので、勇者が最初に闇の世界に来たときにこのガプラ相手に苦戦するはずだ。一度斬りつけると、とまどったように動きが停止するので、そこで逃げるのもひとつの手段である。

ヒノックス



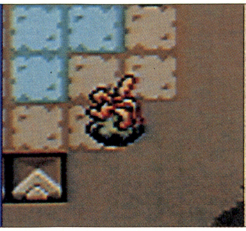
バクダンを片手に持っているひとつ目の巨人が闇の世界のあちこちにいる。これはヒノックスというモンスターで、たえずバクダンを投げて爆発させている。むこうから向かってくるようなことはないが、こちらから攻撃するとバクダンを投げてくるので、要注意。じつは本人（？）もバクダンが苦手なので、戦うときはバクダンを足元に仕掛けてやろう。

ライクライク



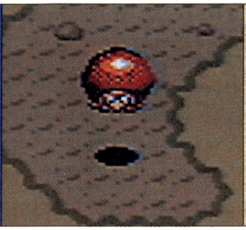
このモンスターはものすごく危険だ。別に攻撃してくるわけではないのだが、その長く伸びる舌で持ち物を奪ってしまうのである。たいていは矢やルピーなどだが、たまに盾を持っていくときがある。これが赤い盾や鏡の盾だったりするので、かなり注意が必要だ。取られてもすぐに倒せばその場で取り返せるので、もしこいつに何か取られたら全力で倒そう。

ローパー



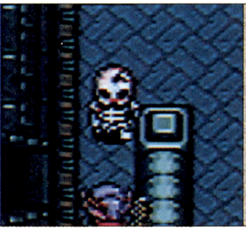
ローパーは、どこにでもいる弱いモンスターである。別に攻撃してくるわけではないし、たいした危険もないが、動きが予測しにくいのでよけにくい。注意が必要というほどのモンスターではないが、ハートが残り少なくなっている状態の時は、なるべく確実に倒してしまおう。へたに放っておくと、うっかりダメージを受けてしまうときがある。

オクタバルーン



オクタバルーンは、闇の世界に1匹しかいない珍しいモンスターだ。フワフワと空中を浮遊しているが、やがて爆発して小さなモンスターをいっぱい生む。闇の世界の南東にある湖の南側にいるので、立ち寄ったときには見てみよう。近寄らなければ、ダメージを受けることはまずないので注意はそれほど必要ではない。不思議なモンスターなので、一見の価値はある。

スタルフォス



スタルフォスはダンジョン内でよく遭遇するガイコツ戦士である。剣をよけるのが非常にうまいので、倒すのにはちょっとしたコツがいる。まず思いっきりフトコロに飛び込むこと。それから壁際に追い詰めること。そしてフックショットを使って麻痺させること。これらの方法を使えば意外と早く倒せる。赤いスタルフォスは剣をよけたあとに骨を投げるので危険だ。

ヒュー



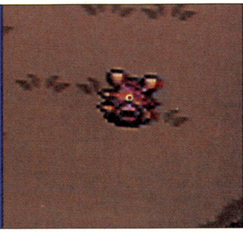
闇の世界にある森で、フワフワ空中を浮いているモンスターがヒューである。動きがつかみにくく、しかも空中にいるので倒すのはけっこう難しい。倒したからといって別にいいことがあるわけでもないのだが、頭の上をフラフラ動き回っているので、何とかしたいという気持ちに駆られる非常にこまったモンスターだ。一撃で倒すのが好ましい。

クリーピー



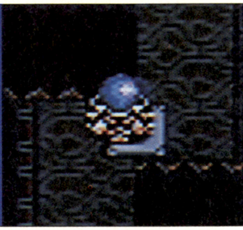
クリーピーは、闇の世界の草原にいる、とても危険なモンスターだ。羽を持っているので空を飛ぶことができるうえに、ダメージとなる小さな爆弾を無数に落としていく。こいつが近くにいたら、なるべく遠くに離れるようにしよう。なぜなら空中での移動速度がけっこう速いので、すぐに追いつかれてしまうからだ。

スラロック



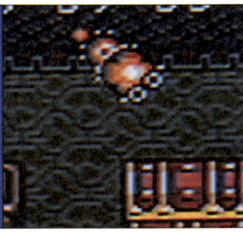
スラロックはオクタロックの親戚のようなモンスターだ。外見はちょっと違うが、石を十字方向に発射してくる動きはそっくり同じである。対処方法はオクタロックとだいたい同じになるが、棲息する場所は全然違い、その数も少ないので、石をよけるのも大変ではないはずだ。

ポーン



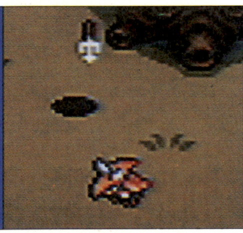
ダンジョンの中にいるこのモンスターは、たいてい穴の近くにいて勇者が通るのを邪魔してくる。それだけならたいして害もないのだが、このポーンは非常に硬いモンスターなので剣で斬りつけてもなかなか倒れず、逆にこちらの方が弾き飛ばされてしまう。矢などの飛び道具は効力がないので剣でしか戦うことはできない。背後に余裕があるか確かめてから攻撃しよう。

テール



ヘラの塔にいるボス、テグテールの子分たちがこのテールだ。テグテールとまったく同じ外見と動きをするが、体が小さく、それほど怖い敵ではない。動きが速く複雑なので、よくタイミングを読んで攻撃したほうがいいだろう。回転斬りが意外と有効なので、細い通路などで出会ったら試してみたほうがいい。

キューネ



ハイラルの国にいた飛びかかってくるカラス、クロウリー。それの闇世界版がこのキューネだ。動きや性格、対処法のどれをとってもクロウリーと同じである。こいつが攻撃してきたときは、あたりにモリブリンがいることが多く、ヘタに逃げ回ると投げヤリでダメージをもらうことになる。いっそのこと画面がスクロールするところまで逃げてしまうのがいいだろう。

ポポ



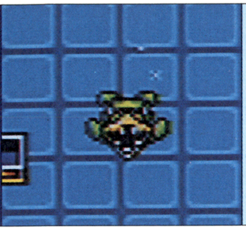
ダンジョンの中に住んでいるポポは、あまり攻撃的ではないモンスターだ。触れればダメージはあるが、勇者を追いかけてくるというわけでもないので、それほど注意は必要ない。ただし、体が暗い色をしているので、部屋に入ったときにけっこう気がつきにくい。他のモンスターと戦っているときに、このポポとぶつかってしまうことがよくあるのだ。

テクタイト



テクタイトはヘブラ山の山頂にいる奇怪なモンスターだ。かなりすばやく飛び回る性質を持っているので、ぶつかってダメージを受けないように注意しよう。追いかけてくることはないので、このモンスターがいたらよけながらやり過ごした方がいい。ヘブラ山は危険な場所なので、ムダな戦闘は避けた方が無難。

ファンギン



氷の神殿にいるペンギンに似たモンスターといえば、ファンギンのことだろう。こいつは集団で行動しているので、出会ったら一気に全部倒さなければならない。ファンギンはこちらに気づくと氷の上をスベって攻撃してくるので、かなり厄介な相手なのだ。こいつがたくさんいる部屋は氷の神殿の中にいくつかあるので、もし見つけたら魔法で一挙に倒してしまおう。

タイノン



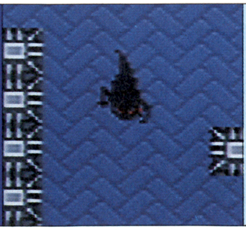
氷の神殿に登場するモンスターで、このタイノンほど面倒臭い相手はいない。普段は壁に貼り付いており、一見しただけでは単なる壁の飾りだと思ってしまうが、近づくとたちまち襲ってくる。剣は一切効力がなく、このモンスターを倒せるのは唯一ファイアロッドだけである。動きが鈍く直線的なので、ファイアロッドを出したらすかさず攻撃して倒してしまおう。

スタルフォン



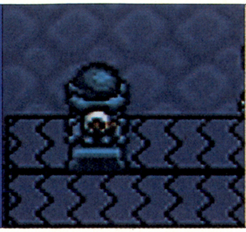
ドクロ戦士スタルフォスの親玉が、このスタルフォンだ。こいつはかなり手強く、サハスラーラの助言なしではなかなか倒せないはずである。突然上から落ちてくるので、音がしたらすぐに逃げなくてはならない。一度斬りつけて崩れたところに、バクダンを仕掛けてやればスタルフォンを倒すことができる。

バグーン



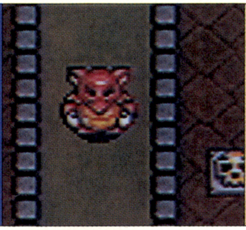
氷の神殿の壁の中に巣を作っているこのバグーンは、たまに巣から出てきて攻撃してくる。こいつは壁の穴から穴へとしか移動できないので、タイミングを見計らえばすぐに倒せるはずだ。よろけて通ろうとするとけっこうダメージを受けるので、見つけたら必ず倒そう。少し離れたところからフックショットで狙い撃ってもいいだろう。

ビム



このビムは、モンスターというよりはワナに近い存在である。彫像のように部屋のあちこちに立っており、回転している頭の部分から強力な光線を発射する。こちらを正確に狙ってくるので、こいつのいる部屋に入ったら絶えず動き回っていなければアッという間にやられてしまう。絶対に倒すことができないので、よけることに集中したほうがいいだろう。

コッピ



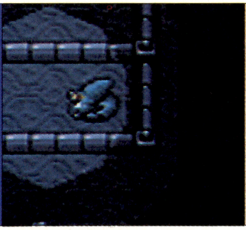
こちらの動きのまったく逆の動きをするモンスターがコッピである。青と赤の2種類があり、青の方は剣で倒すことができるが、赤は弓矢でしか倒すことができない。コッピがいる部屋に入ったら、絶対にあせらず行動したほうがいい。自分がうまく動くことによって倒すことができるからだ。赤のコッピは、矢を放ってから自分が動いて、コッピを矢に当ててやるとよい。

ヒップループ



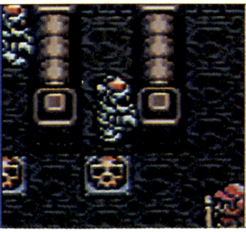
小さくて硬い体でトコトン悩ませるモンスターが、ヒップループだ。このモンスターは体のほとんどを硬い殻でおおっているため、前から剣で攻撃すると弾き返されてしまう。しっぽの方が弱点なので、背後に回り込んで攻撃しよう。意外と動きが速く、こちらに気づくとすぐに向かってくるので、背後から攻撃するのはかなり難しい。小さな強敵だ。

コドンド



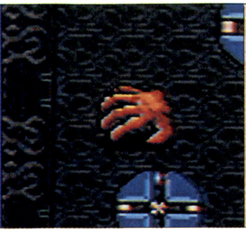
コドンドはダンジョン内に棲む、火を吐くモンスターだ。体は小さいが連続的に火を吐くので、近づくときは注意が必要である。動きが単調なのでそれほど危険な存在ではないが、近くに別のモンスターなどがいると、コドンドの吐く火が邪魔になったりする。見つけたらフックショットやブーメラン、弓矢などを使って早目に倒してしまおう。

ギブド



森のダンジョンに登場する強敵が、このギブドだ。ギブドは体中に包帯を巻きつけているモンスターで、そのせいか非常に耐久力がある。剣で倒すのにはかなり時間がかかるはずだ。そんなギブドも火には弱く、ファイアロッドを使って火を投げかけてやれば一撃で倒すことができる。たいてい複数で行動しているので、すばやく行動して全部倒してしまった方がいい。

フォールマスター



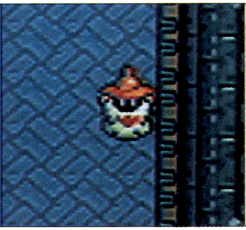
フォールマスターは森のダンジョンと最後の塔に登場する、最強のモンスターだ。この特異な怪物は別に強いわけではないのだが、突然落ちてきて勇者をつかみ、ダンジョンの入り口まで運んでしまうという迷惑な性質を持っている。落ちてくる前に必ず音がするので、慣れればよけられるようになるが、他のモンスターと戦っているときには忘れがちなので注意が必要だ。

アイゴール



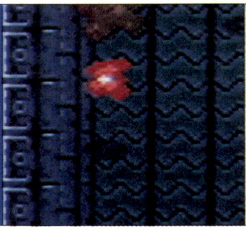
ひとつめの巨人で、甲冑を着込んだような姿をしているのがアイゴールというモンスターである。アイゴールは普段目を閉じて彫像のようにじっとしているが、勇者が近づくと目を覚まして襲いかかってくる。剣は効力がなく弓矢でしか倒せないので、近づく時は弓を持った状態でなければならない。でないと、あっというまにダメージをもらってしまうのだ。

ウィズローブ



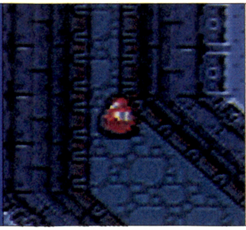
三日月型の光線を発射する神出鬼没のモンスターが、ウィズローブである。このモンスターは最高4匹位で行動をしており、取り囲む形で突然出現する。当然見えているときしか攻撃しても効力はなく、意外と手強い相手だといえる。出現場所がそんなに変化しないので、出てくる前に見当をつけておいて弓矢で倒すのが一番いいようだ。

ギーボ



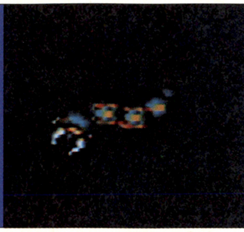
ギーボは、ダンジョンの中を高速で飛び回っているモンスターだ。絶対に倒すことかできないので、ギーボと出会ったら速やかに逃げることが肝心だ。このモンスターに触れると魔法の力を吸い取られてしまうので、魔法がどうしても必要なダンジョン内では、特に気をつけなければならない。飛び方が単調なので、馴れればよけるのは簡単になるはずだ。

ゾル



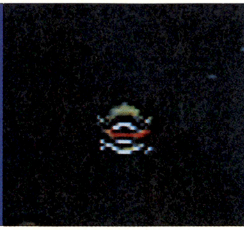
ゾルはダンジョン内の壁穴から集団で出てくる小さい黒い生き物だ。バクダンで開けた穴から出てくることがあるので注意が必要である。倒すこともできるが、別に何も利益がないし、いくら倒してもきりがないのでかまわずにやり過ごしてしまおう。暗闇に出現することが多いので、カンテラを進行方法に向けていなければダメージをもらうときがある。

モルドアーム



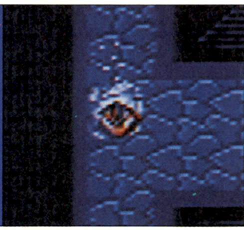
沼のダンジョンの周りは沼地になっており、ここを棲みかにしているのがモルドアームだ。このモンスターはムカデに似ていて、沼の中をいつも泳ぎ回っている。浮いたり沈んだりしながら泳いでいるため、突然目の前に現れることもある。一瞬しか浮上していないので飛び道具で倒すのは難しい。こちらに向かってきたときだけ剣で倒すようにしよう。

クー



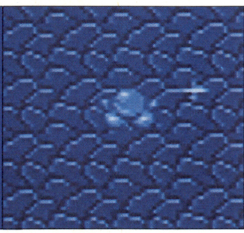
闇の世界の水の中には、このクーと呼ばれるモンスターが出没する。この怪物はハイラルの世界にいるゾーラと非常によく似ていて、突然水の中から現れて無数の弾を発射してくる。現れてから弾を発射するまで、ほんの少しだけ間があるので、それを利用して逃げてしまうのがいいだろう。ヘタに倒そうとして失敗するとかなりダメージを受けてしまう。

ピログース



水のほこらの用水路にひそんでいるのが、このピログースである。壁に開いている水の出る所から落ちてきて、そのまますばやく移動し、体当たりをかけてくる。狭い通路を走ってくることがほとんどなので、落ち着いて対処すれば剣で簡単に倒せるはずだ。水のようなモンスター、キャメロンと一緒に行動することが多いので、注意が必要である。

キャメロン



キャメロンは水によく似たモンスターである。水のほこらに登場し、水の上を高速で移動するので見えにくく、倒しにくい。ジグザクに移動するのでタイミングもつかみにくく、そのため倒すことよりも逃げることを第一としたほうが、受けるダメージは圧倒的に少ないはずだ。ピログースが現れるところによく出現するので、覚えておいたほうがいいだろう。

ホーバー



水のほこらに入って一番最初に出会うのがこのホーバーだ。このモンスターは水面をユラユラと泳ぎながら移動しているので、よけるのが意外と難しく、出会ったらフックショットか剣ですばやく倒してしまったほうがいいだろう。その方がその後に現れるキャメロンやピログースと戦いやすくなるはずだ。群れで行動しているので、囲まれないように注意だ。

ヌラヌール



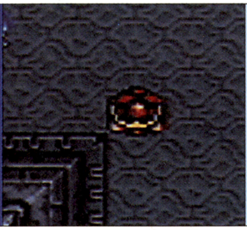
沼のダンジョンなどで登場し、バクダンを仕掛けていくモンスターが、このヌラヌールである。たいてい群れで行動しているので、部屋を出る前に全部倒してしまったほうがいいだろう。移動しながらバクダンを置いていくので、バクダンをいっぱい仕掛けないうちに急いで倒してしまおう。

リーザック



リーザックは村のダンジョンで登場するモンスターで、恐竜のような姿をしている。赤と青の2種類があり、青は簡単に倒すことができるが、赤はたまに口から火を吐くので注意が必要である。動きはけっこう素早いが、直線的にしか動けないので止まっているときを見計らって接近し、剣で攻撃を加えるのが有効な手段である。ちなみに、おいかけてくることはない。

パメット



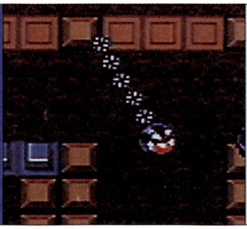
この亀によくにたパメットというモンスターは、体は小さいが大変な強敵である。こいつの特徴は、なんといってもその甲羅の硬さであろう。剣では絶対に歯が立たないので、斬りつけてもむだ。パメットを倒すことができる唯一の武器はマジックハンマーなのである。このアイテムで一度地面を叩き、パメットをひっくり返してから攻撃するのが有効なのだ。

ホックボック



亀岩ダンジョンで登場する、このホックボックというモンスターは、体が4つにわかれており、その数だけ斬りつけないと倒せない変わったやつだ。しかも斬りつけられると下から順に体が取れ、壁に跳ね返って体当たりをしてくる。これがけっこう強烈なので注意しなければならない。いっそのことボンバーのメダルですべて焼払ってしまうのだいいだろう。

ケルビン



亀岩ダンジョンで鎖につながれているモンスターが、このケルビンである。ケルビンは、普段はウロウロしているだけなのだが、突然、飛びかかってくる厄介な生き物なのだ。こいつを倒そうなどと考えてはいけない。ひとつの部屋に2匹もいるので、間違いなくやられてしまうだろう。ケルビンとの距離に注意して、素早く通り抜けてしまうのが無難。

ボスキャラ
ENEMIES LIST

紋章やクリスタルを守っている各ダンジョンのボス。このボスたちは、どれも司祭アグニムの影響によって生まれた邪悪な存在だ。どれも巨大な体を持ち、攻撃能力も非常に高い。いくらナイトの一族の血を引いている勇者といえども、倒すには相当の時間と熟練が必要なはずだ。しかしどのボスにも必ず弱点があり、これを正確につくことによって勝利を得ることができるのである。問題はその弱点がどこにあるか、なのだ。

弱点は具体的な体の場所ばかりではない。それはアイテムを使う手順であったり、いくつかのアイテムを組み合わせて使ったりといった、複合的なものだったりするのだ。ボスは自分が住んでいるダンジョンの特徴を持ったモンスターなので、どのような特徴がダンジョンにあったか、どんなアイテムを使ったかということが、決め手になる場合が多いぞ。



▲ボスを倒せばクリスタルや紋章が手に入る

デグアモス



東の神殿のボス。6匹同時に現れ、攻撃してくるぞ。弓矢で攻撃しよう。

ラネモーラ



3匹同時に砂のなかから現われ、十字方向に弾を巻き散らす。手強いぞ。

テグテール



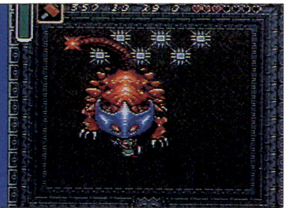
テグテールはとっても硬いので、弾き飛ばされてしまう。しっぽが弱点だ。

アグニム



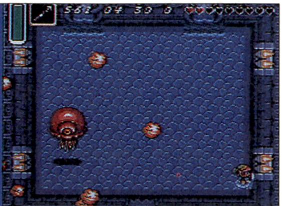
アグニムは剣で斬りつけても倒せない。手から出す魔法を逆に利用するのだ！

ジーロック



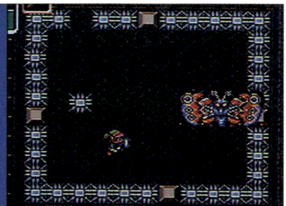
顔の仮面をバクダンかハンマーで壊してしまおう。弱点が丸見えになるぞ！

ワート



フックショットで、体の周りにある岩のヨロイを取り除いてから攻撃しよう。

ガモース



うごく床と壁の周りにあるトゲトゲに注意だ。ファイアロッドが有効な武器だぞ！

ブラインド



盗賊ブラインドは最初は１人だが、やがて３人まで増えていく。頭を狙え！

シュアイズ



シュアイズは火炎系の魔法に弱い。ボンバーのメダルとファイアロッドで攻撃だ。

ゲルドーガ



目玉の化け物ゲルドーガは、子分を剣で倒してから弓矢で攻撃すれば勝てる！

デグロック



ファイアロッドとアイスロッドを使って攻撃だ！ 最後は真ん中の首だけ襲ってくるぞ。

この本の内容についてのお問い合わせは、
ゲームの性格上、お答えできませんので、
ご遠慮ください。

また、キミが見つけたスーパーテクニックなどを送ってください。

〒162 東京都新宿区東五軒町3－28
双葉社 スーパーファミコン編集部

まで、ハガキか封書でお願いします。この本の良かったところ悪かったところも、書いてください。

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ⑨

スーパーファミコン ゼルダの伝説 神々のトライフォース 必勝攻略法

編　著　ファイティングスタジオ
発行者　井上功夫
発行所　株式会社　双葉社
〒162 東京都新宿区東五軒町3-28
振替　東京8-117299
印刷所　共同印刷株式会社

ゲーム構成・ライター▶〈山猫有限会社〉飯田仁　工藤英人
データマップ▶四ツ橋章匡
デザイン▶ストロングスタジオ
マップイラスト▶延原利定

ISBN4-575-28155-7 C0076

ゼルダの伝説 トライフォース 必勝攻略法

双葉社

スーパーファミコン®

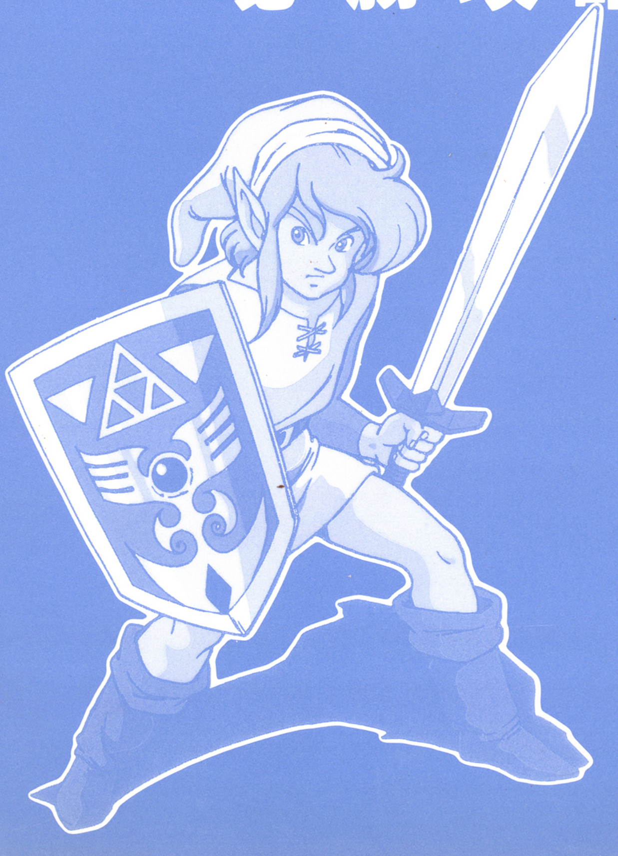
SUPER FAMICOM®

完璧攻略シリーズ⑨

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース

必勝攻略法



スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

- ■ポピュラス必勝攻略法
- ■スーパーマリオワールド完璧版必勝攻略法
- ■シムシティー必勝攻略法
- ■がんばれゴエモンゆき姫救出絵巻必勝攻略法
- ■スーパーワギャンランド必勝攻略法
- ■ダンジョンマスター必勝攻略法
- ■シムアース必勝攻略法
- ■ドラゴンスレイヤー英雄伝説必勝攻略法
- ■ゼルダの伝説神々のトライフォース必勝攻略法

ゲームボーイ完璧攻略シリーズ

- ■ファミスタ必勝攻略法
- ■ジャングルウォーズ必勝攻略法
- ■ゲームボーイウォーズ必勝攻略法
- ■フリートコマンダーVS.必勝攻略法
- ■ウィザードリィ・外伝Ⅰ必勝攻略法
- ■ウルティマ失われたルーン必勝攻略法
- ■ヘラクレスの栄光動き出した神々必勝攻略法

スーパーファミコン
ゼルダの伝説神々のトライフォース必勝攻略法
定価800円

1992年3月12日　第1刷発行
1993年12月20日　第12刷発行

編　著／ファイティングスタジオ
発行者／井上功夫
発行所／株式会社双葉社
〒162　東京都新宿区東五軒町3—28

ISBN4-575-28155-7

C0076 P800E

9784575281552

定価800円（本体777円）

1910076008000



スーパーファミコン完璧攻略シリーズ⑨

スーパーファミコン ゼルダの伝説 神々のトライフォース 必勝攻略法

双葉社

ゼルダの伝説 トライフォース 必勝攻略法

双葉社

スーパーファミコン® ゼルダの伝説 神々の 必勝攻略法 双葉社

スーパーファミコン®

完璧攻略シリーズ⑨

SUPER FAMICOM®

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース

必勝攻略法



全24個のハートのかけら、うれしい情報ポイントもマップに掲載の、完璧本!!

全ダンジョンマップを見やすく掲載っ!!

編著 ファイティングスタジオ